THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

1989年4月7日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第7号通巻68号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

Vol. 7
1989.4.7
250YEN



好評連載中
PCエンジンクラブ
メガドライブクラブ
ウィザードリィ友の会
初級COM用語入門講座

アドベンチャーゲームQ&A
ジーザス

必勝テク道場
がんばれペナントレース

ウィザードリィII
ホームランナイター
光GENJI ローラーパニック
ベースボールスター
MOTHER マザー
ローリングサンダー
オペレーションウルフ
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

ドラゴンクエストIV
導かれし者たち

最新情報

1 第一章ストーリー&ワールドマップ大公開
2 馬車システムと作戦コマンドを完全解説

KONAMI

並んでも買えなかった人、
ごめんなさい。
しかし、次がある。

ファミリー コンピュータ用カセット

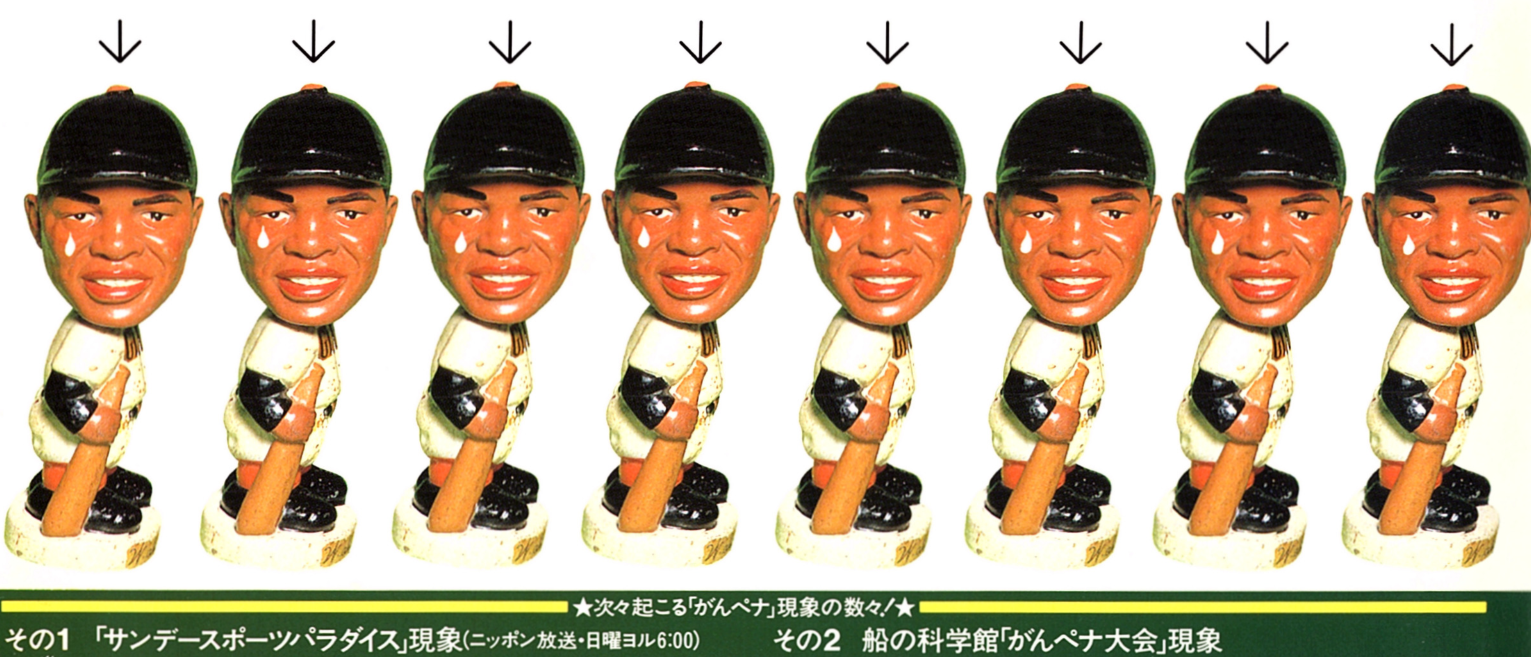
超集積野球ソフト

がんばれペナントレース!™

© KONAMI 1989

第2回発売・3月下旬予定

あれよ、という間に「がんペナ」が売れてしまいました。
熱烈応援してくれたファンのみなさん、どうもありがとう。
そして、買えなかったみなさん、ほんとうにごめんなさい。
行列までしたこの人たち↓も「ウリキレ、ザンネンデース」と
目を潤ませています。今、必死で作っていますから、もう少し、
3月下旬の第2回発売日までお待ち下さい。
待ちきれない人は、予約しておきましょうね。



★次々起こる「がんペナ」現象の数々!★

その1 「サンデースポーツパラダイス」現象(ニッポン放送・日曜ヨル6:00)

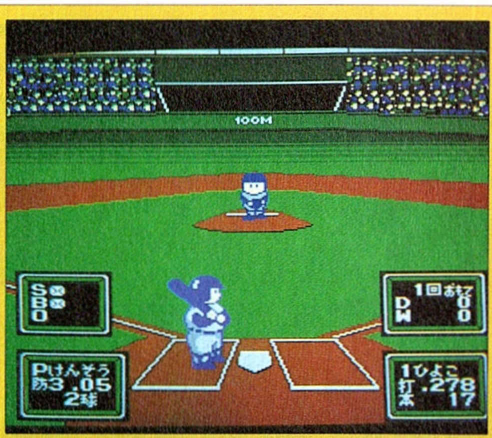


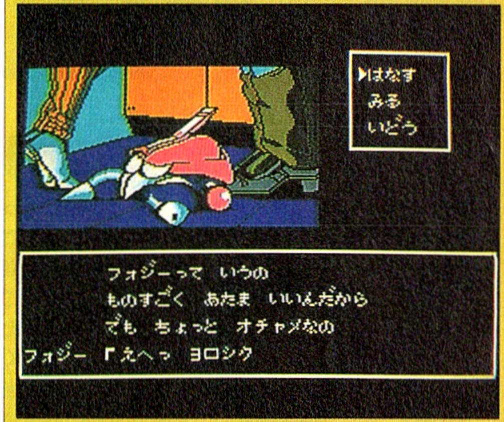
あの所ジョージさんが「がんペナ」を大変気に入ってしまったため、コナミは"特別所さんバージョン"を制作。所さんは、番組内でスターや有名人と対戦するハラづもりだ。「がんペナ」ファンは、ぜひ聞いてほしい。

その2 船の科学館「がんペナ大会」現象

あの「船の科学館」で「がんペナ」大会が実施される。チャンピオンは豪華景品と名誉を手にすることになる。●日時:3月26日●場所:東京都品川区 船の科学館〈要入館券〉(お問い合わせ☎03-528-1111 船の科学館)


「ワタシ、カエマシタ」
がんばれペナントレース!
15種類の音声合成
5,900円
消費税は含みません。




▶はなす
みる
いどう
フォジーって いうの
ものすごく あたま いいんだから
でも ちょっと オチャメなの
フォジー『えへっ ヨロシク

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

春だーっ！桜だーっ！お花見だーい。麹町かいわいじゃ上智大学の裏の土手の桜だね。これがもう毎年うれしくてね。ではははじめましょうか。お仕事を。



今回の注目ソフト

光栄のシミュレーションもすっかりファンの間に定着したようだ。「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」う一長い。

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.6のアンケート・ハガキより――

TOP 30

ゲーム業界にとって平成元年は波隠やかとはいいがたいようです。あいかわらずのIC不足、企業間の対立、ゲーム・アイデアの煮つまり、ここにきて表出してきたさまざまな問題は市場の成長という点から考えると、当然のことといえなくもない。だから、今僕らができることは本当にいいゲームを見きわめる確かな目と心を持つこと――だと思います。

ドラゴンクエストⅣ独走。その他は得点分散化の傾向あり。

発売日が気になるドラクエⅣですが今号もトップを独走。初回の出荷本数が少なかったためかウィザードリィⅡもあいかわらずの人気。今号で注目なのは光栄の蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン。久々の手ごたえのあるシミュレーション・ゲームということでマニアの方ならぜひともほしいところか。あと、ジーザス、ダウンタウン熱血物語といった、けっして派手ではないが良質のゲームの上位進出も楽しみなところ。下位には初登場のMOTHER、忍者らホイ！が上位をうかがっています。次号はどうなりますか。



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	697
2	2	ウィザードリィⅡ	アスキー	157
3	3	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	84
4	6	SDガンダム2	新正工業・バンダイ	80
5	10	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	60
6	―	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	59
7	14	ジーザス	キングレコード	53
8	11	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	48
9	17	ドラゴンスピリット	ナムコ	45
10	8	アフターバーナー	サン電子	43

順位	前回	タイトル	メーカー
11	―	爆笑！人生劇場	タイトー
12	4	がんばれペナントレース	コナミ
13	―	ローリングサンダー	ナムコ
14	25	ファミリーピンボール	ナムコ
15	5	魁!!男塾	新正工業・バンダイ
16	9	激闘プロレス	テクモ
17	24	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
18	12	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア
19	15	ホームランナイター	データイースト
19	23	松本亨の株式必勝学2	イマジニア
21	7	ハイドライド3	ナムコ
22	26	ヘラクレスの栄光Ⅱ	データイースト
23	―	ダンジョン&マジック	ナツメ
24	27	忍者らホイ！	アスキー
25	―	天地を喰らう	カプコン
26	―	Might & Magic	学研
27	―	光GENJIローラーパニック	ポニーキャニオン
27	―	オペレーションウルフ	タイトー
29	22	本命・競馬シミュレーション	日本物産
30	―	MOTHER	任天堂

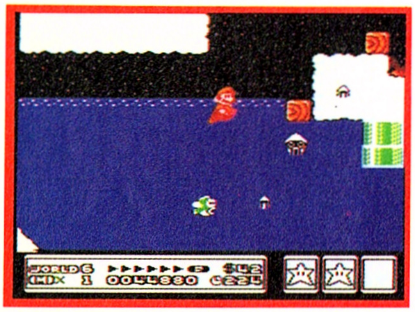
●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋

TOP 10

「ファミコンジャンプ」、「ウィザードリィII」と前人気の高い大型作品が、久々に登場です。ということで、それぞれ2位・4位になりました。

しかし、「スーマリ3」と「ワギャンランド」の二枚腰の粘りも立派なもので、"優秀なアクションゲームは、ヘタなRPGよりも息が長い"……の最近の傾向を見せた結果になりました。「ハイドライド3」は5位の出足とまずまず。6～9位は、半常連の作品が占め、10位にはなんとごぶさた「信長の野望」！　（ヒラ坊）



◀前回返り咲いたのに調子づいて、今回も一位のマリオ3。やっぱりマリオの力はあなどれないものがあります。ACGは強し……

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	ー	ファミコンジャンプ	バンダイ
3	2	ワギャンランド	ナムコ
4	ー	ウィザードリィII	アスキー
5	ー	ハイドライド3	ナムコ
6	9	グラディウスII	コナミ
7	7	忍者龍剣伝	テクモ
8	5	がんばれゴエモン2	コナミ
9	10	キング・オブ・キングス	ナムコ
10	ー	信長の野望 全国版	光栄

●パソコンゲーム

TOP 10

コンパイルの「ディスクステーション」は、早くも3号。売れに売れております。同人ソフト的なノリが、今の流行りなのでしょうか。

さて、今回のパソコンゲームTOP10。新作が目立っております。まずは第二位、マイクロキャビンの「ホワッツ・マイケル」。原作モノのAVGには定評があるキャビンですが、マイケルってゲームにできるのでしょうか？　コナミの新作麻雀ソフト「牌の魔術市」は第三位。初心者から上級者までが楽しめます。そして七位、マイクロプローズ・ジャパンの「パイレーツ」も見逃せません。　（迫私主税）

順位	前回	タイトル	メーカー／機種
1	ー	DISK STATION 3号	コンパイル／MSX2
2	ー	ホワッツ・マイケル	マイクロキャビン／PC-9800、8800シリーズ
3	ー	牌の魔術師	コナミ／MSX2
4	3	テトリス	BPS／PC-8800、9800、MSX2他
5	7	ソーサリアン	日本ファルコム／PC-8800、9800シリーズ他
6	ー	デスブリンガー	日本テレネット／PC-9800シリーズ
7	ー	パイレーツ	マイクロプローズジャパン／PC-9800
8	5	信長の野望 戦国群雄伝	光栄／PC-8800
9	4	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ／PC-8800、9800、X1他
10	9	信長の野望 全国版	光栄／PC-8800、9800、X1他



今回のディスクステーションは、ホームラン競争が目玉

●アーケードゲーム

TOP 5

テーブルタイプで「フェリオス」、体感ゲームで「ウイニングラン」、のナムコの2作品が勢いをつけてランク入りしてきました。

ストーリーも挿入しちゃった、演出ブリブリシューティングの「フェリオス」。なんとなくファミコンファンに喜こばれそうな感じなので、ちょっとおススメしてしまおう。それと「ウイニングラン」はシミュレーターとも呼べそうな超リアルもの。リアル過ぎて難しい！　の声もあるものの、ゲーセンの"入口の華"に収まって堂々とトップ。　（ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	テトリス	セガ
2	4	ゲイングランド	セガ
3	ー	フェリオス	ナムコ
4	5	ハードパンチャー	コナミ
5	7	ワールドスタジアム	ナムコ

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	ー	ウイニングラン	ナムコ
2	1	オペレーション・サンダーボルト	タイトー
3	2	ファイナルラップ	ナムコ
4	3	トップランディング	タイトー
5	4	チェイスH.Q.	タイトー

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. & PC ENGINE & MEGA-DRIVE SOFT SCRAMBLE

今回のレビューは久々に3ページにもまたがって展開しちゃうよ。量も質もタップリでいってみましょう。

3月17日～4月7日発売スケジュール

3/17	17	17	17	20	24	24	28	28	30	31	31	31	31	4/7
爆笑!人生劇場	ローリングサンダー	ホーリーダイヴァー	ジーザス	光GENJIローラーパニック	ファミリーピンボール	暗黒神話	ビッグチャレンジガンファイター	じゃじゃ丸忍法帳	アフターバーナー	松本亨の株式必勝学2	ホームランナイター	オペレーションウルフ	シャドウゲイト	ガーフィールドの1週間
タイトー	ナムコ	アイレム	キングレコード	ポニーキャニオン	ナムコ	東京書籍	ジャレコ	ジャレコ	サン電子	イマジニア	データイースト	タイトー	ケムコ	トーワチキ



■東京書籍
■3月24日発売
■¥5900
■カセット

暗黒神話

漫画家、諸星大二郎氏の作品「暗黒神話」のゲーム化。AVGだが、各章の終わりには、巨大幻獣とのバトルシーンがある。

●日本実在の神社、古墳を舞台に繰り広げられる壮大な伝奇ロマンAVG。各章末ごとに巨大幻獣が登場するという、斬新なAVGだ。巨大幻獣のアニメ処理は、一見の価値あり。登場人物が少なく、ストーリーが簡潔なのがAVGマニアの私にとって、心残りなところだ。次作に期待したい。（プロフェッサー来宮）

●AVGを解いているというよりは、諸星大二郎氏による伝奇ロマン・「暗黒神話」のストーリーを聞く(見る?)っていう感じのゲーム。巨大な敵キャラが出現したり、知識ポイント制を採用したりと、いろいろ工夫の跡はみられるんだけど、AVGファンの期待にこたえられるかというと…?。（ハルク）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



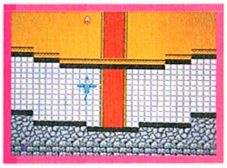
■ナムコ
■4月14日発売
■¥5200
■カセット

ドラゴンスピリット

アーケード版の移植。主人公がドラゴンに変身して、上級編はブルードラゴン、入門編はゴールドドラゴンでプレイ。

●良くは出来ているんです。まあ、グラディウスIIほどじゃないけど、ファミコンでここまで移植できれば上出来でしょう。しかし、PCエンジン版が先に発売されている以上、大きな評価はできません。こういう売りかたはドラゴンスピリットのオリジナルの評価を貶しめることになると思えるのですが。（成沢）

●ビデオゲームよりもアイテムが増えたし、人間と竜の狭間をいきいきするロマン! みたいなのも保たれているし、ドラスピファンにはウレシイ一本だろう。けどドラスピンファではない人から見れば、凡庸なシューティングゲームに過ぎないともいえる。ゲーム性よりもストーリーに惚れてる人向けね。（ヒラ坊）



難易度	★★◐☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



■データイースト■カセット
■3月31日発売
■¥5800

ホームランナイター

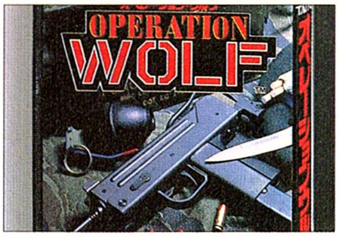
バッテリーバックアップ付き野球ゲーム。選手の成長を楽しめる。派手なショーアップ要素は見もの。

●リーグ戦・シリーズ戦が1Pモードに組み込まれてるから、けっこう1人でも楽しめる。特に投手ローテーションを考えた作戦プレーは、監督の気分が味わえてなかなかグッド。操作性も悪くないし、野球ゲーム本来の動きも及第点だ。でも無意味な中継プレーにはちょっとイライラしたな。（ニョクマム古橋）

●ショーアップ要素がふんだんにとり入れられている、野球ゲームとしては少々派手めなソフトだと思った。ただ、野球ゲームとしての基本は押さえているのだが、全体的に見ると他の同種ゲームから変わるところはあまりない。見た目は派手、でも中身はフツー、一言でいえばそんな感じよ。（忍者根本）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



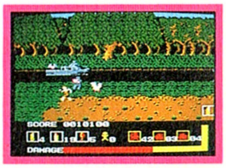
■タイトー　■カセット
■3月31日発売
■¥5900

オペレーションウルフ

3D体感ゲームだったアーケード版からの移植。3Dシーンの戦場で敵兵を打ち倒していく。光線銃対応。

●3Dによるこの種のシューティングゲームはプレイヤー自身が固定されてしまっているので射的場的な雰囲気になってしまうのが残念。グラフィックで躍動感あふれるものにならないものか!?でもこれはこれとして、プレイしてみると随所に凝ったところがあって、ついハマってしまったのであった。(RYOII)

●体感ゲームのファミコン版だ。となると、どうしたっておとなしくなってしまうわけで、ゲーセンにあった頃のような野性味に欠ける。動物園のライオンである。ゲーム性を損わない移植に、光線銃対応と、その心意気はウレシイのだが、一度覚えた味の罪は深く、やっぱりカラダがさびしがってしまう。（ヒラ坊）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

シャドウゲイト

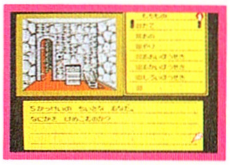


■ケムコ　■カセット
■3月31日発売
■¥6200

アメリカ生まれのファンタジーＡＶＧ。魔王ワーロックを倒すのが目的。コマンド、グラフィックに新しいセンスあり。

●ＡＶＧのコストパフォーマンスはアクションやＲＰＧに比べてかなり低いと考えられます。それゆえにＡＶＧはよほど丁寧に創らないとユーザーを落胆させるだけです。「シャドウゲイト」は出来は良いのですがコストパフォーマンスを考えるとぎりぎりの合格にしか過ぎません。もっと工夫できます。(ＣＢ成沢)

●コマンドは慣れると使いやすいし、雰囲気も楽しめますが、ゲーム展開が複雑なわりにはヒントが少なくて、初級者にはちょっとむずかしいですね。途中で行きづまったり、死んでしまったりすることも多いので、何度もチャレンジする根気がないと、ツライゲームになってしまうかもしれません。(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

ジーザス



■キングレコード■カセット
■3月17日発売
■¥5900

ハレー彗星探索を目的とするＡＶＧ。名作とされたパソコン版の開発スタッフが移植も手掛けた。エンディングの映画的手法は秀逸。

●1987年にパソコン版でデビューした作品だけど、前衛的で斬新なそのつくりは、古さなんてカケラも感じさせないのだ。画期的な人物紹介や、完成されたストーリー設定、超感動のエンディング。グラフィックも、見せるゲームらしい丁寧さ。これは、ＦＣのＡＶＧの世界に革命を起こすかもよっ！(S-MAN)

●派手さはないけれど、無理のないストーリー展開とアニメ処理グラフィックで、ＳＦ映画を見ているような感覚で楽しめます。リアルタイムに出現するコマンドが親切だし、変なひっかけがないので、納得しながらゲームが進められます。ＳＦファン・ＡＶＧファンにはオススメです。(マッキー)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

松本亨の株式必勝学2



■イマジニア　■カセット
■3月31日発売
■¥9800

株式必勝学の第2弾。株式プラス金融の財テクで資産を増やすのが目的。前作よりリアルさを増し、コマンドも多くなった。

●これはよくできているよ～。株の値動きを関連銘柄等とからめてるしテーマ評価はあるし。とってもできのいい人生ゲームだと思います。ただ残念なのは、コツ（つまり、ぎんのとおるね）をつかめば簡単に3億円を突破できてしまうことかな。ま、これぞ買い銘柄といったところでしょ。(Tyrell辻)

●私、財テクって分かりません。このゲームも、面白いとは思えませんでした。ウチの社長のよーに、株に詳しい人間なら楽しめるのかもしれませんね。ちこっとプレイした感じでは、３Ｄ迷路は余計なよーな気がしやした。将来、株をやってみたいって方には、よろしーんじゃないでせうか。(北枕獲)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

アフターバーナー



■サン電子　■カセット
■3月30日発売
■¥6200

アーケード版で大人気の３Ｄシューティング。セガ版に比べて、より原作に忠実な作りがなされている。

●カセットにカスタムチップを搭載することにより、不可能といわれていた背景のアニメーションに成功!!　これだけでもスゴイのにだめおしで本家セガＭＫⅢ版より面白いときちゃってる。シューティングファンには本当、おすすめの１本だ。そうでない人も１度はスゴサを見てほしい、そんな１本。(大堀康祐)

●アーケードに限りなく近いできで、アフターバーナーファンの私としては嬉しいです。旋回なんかもとってもよく出きてるし。努力の跡がしのばれますね。でもちょっと気になったのは、自機の動きが遅いのと、全体的に地味っぽいこと。もう少しハデでもよかったんじゃないのかな。(小僧作山)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

死霊戦線

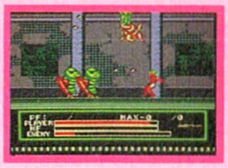


■ビクター音楽産業
■ＰＣエンジン　■Hu-CARD
■3月24日発売　■¥5500

パソコン版からの移植。少々手直しされている。襲いくるクリーチャーを倒しつつ、チャニーズヒルの住民を助け出すのが目的。

●ＡＲＰＧとなってるけど、ＡＡＶＧの間違いなんじゃないだろうか？　とにかくとっつきにくい。目的がさだまらない。しまいにゃ説明書に「メッセージをしっかり聞いて、よく考えて行動すれば、必ず謎は解けていきますので、辛抱強くがんばって下さい」なんて書いてあるんだもんなあ。(Tyrell辻)

●けっこう広いマップで自由度が高そうに見えるんだけどね、実は一本道なのが悲しいのである。さらに操作性がイマイチなのが残念。モンスターデザインなんかは、割と好きなんだけどね。ストーリーの設定は悪くないし、もう少しがんばってくれればよかったのに…惜しいなあ。(北枕獲)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡



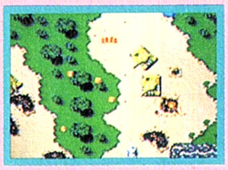
■タイトー
■3月31日発売
■¥5500
■PCエンジン

究極タイガー

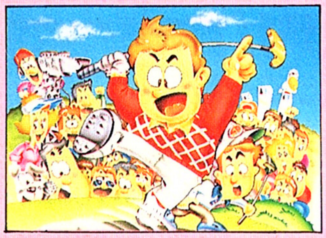
アーケードの移植版。驚異的なパワーアップと美しいグラフィック。全5ステージをクリアしていかなければいけない。

●このソフトを見て、PCを買うのを躊躇っていた僕が思わずハードを衝動買いしてしまった…。そんなスゴイでき‼ 綺麗なグラフィック・重厚なサウンド等、アーケードのまんま。縦に画面が短い分、敵の弾撃ち等PCナイズされていて移植物にありがちな不条理さもないし…ほんと楽しいっ。（大堀康祐）

●ゲーセンではハードなシューティングとして有名だったこのゲームも、画面が横長で見える範囲が狭くなったためか、若干やさしくなった。だけどこれが絶妙なバランスになっていて、難しいけど進めないことはない、という具合になってる。久々にラストまで進みたくなるシューティングだ。（Tyrell辻）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡



■データイースト
■3月3日
■¥5500
■PCエンジン
発売中

ウイニングショット

PCエンジンならではのグラフィックが魅力のゴルフゲーム。個性豊かな6人のキャラクター（プレイヤー）が設定されている。

●どうも造りが雑に感じられます。ゴルフのデリケートな部分、特にパットが妙に入りやすい。それを最初から悪いと決めつけはしないけど、物足りない気にさせるのは事実です。もう少々、工夫を盛りこめばかなり良質のゴルフソフトになったんじゃないかと思うともったいない気がします。（CB成沢）

●いいできっていっちゃって、いーと思う。操作性は○だし、グラフィックもきれい。ただし、トーナメントの演出は、もう少し考えて欲しかった。うっとーしーだけ。ボールを曲げる方法は、意見が別れるところだと思う。私は、こっちの方が好き。確かに、悪いゲームじゃない……んだけど……。（北枕獲）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■セガ
■3月21日発売
■¥8800
■メガドライブ

ファンタシースターII

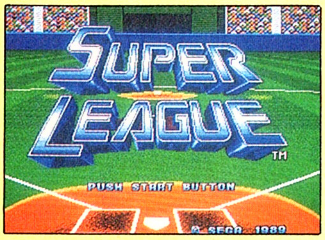
マークIIIのファンタシースターの続編。アニメーションする戦闘画面と、豊富なキャラクターに注目。

●ストーリー面での評価はまだ深くプレイした訳じゃないので避けますが、グラフィック、サウンド、操作性において最高級の評価をあげたい。3D迷宮はなくとも。6Mとメガドライブの性能をフルに生かしているのは賞賛に値する。この高邁な開発精神を他社も見倣ってほしいものだ。必見！（CB成沢）

●ゲームクリアしたわけじゃないんで、途中報告（印象）ってことになるけど、とにかくグラフィックがヨイ。特にモンスターのグラフィック、そのデザインとアニメ処理を見ているだけでも楽しめちゃう。ストーリーもなかなかにドラマチック。前作、マークIII版FSを知ってれば楽しさは倍増かな。（ハルク）



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥♥♡



■セガ
■4月中旬
■¥5800(予)
■メガドライブ

スーパーリーグ

メガドライブ初のスポーツゲーム。球団は全部で12球団、3D画面でのピッチングとバッティングは大迫力。

●野球ゲームとしての再現性は大変優れているといえましょう。バランスも充分に良く、さすがにゲームセンターでサラリーマンと大学生を熱中させただけのことはあります。ファミスタが野球ゲームの最高峰と思っている人にぜひこのソフトをプレイさせてみたいものです。（CB成沢）

●さすがに16ビット…だからなのかは定かでないが、リアリティーに感心。風が吹けばボールが流され、ピッチャー、バッターのモーションもアニメのごとく見せてくれる。透明人間化したキャッチャーによって実現したプレーヤー視点も自然。キャラの動きもいいから気持ち良くプレイできる。（ハルク）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥◐♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PCエンジンソフトラッシュ…一本買うなら？

●困った！ 結構、いいゲームがあるんよね。「ワンダーモモ」「コブラ」「SHADA」「P★47」「究極タイガー」などなど。ま、シュミだけで選べば『モモ』。他の地方はどーか知らないけど、こっちじゃ再放送もやってるし…。おっと、モモが違ったか!?（北枕獲）

●ラインナップが増えたってコトはとりもなおさずクソゲーが増えたってコト。PCって絵と音が良いから目先の綺麗さでこの手の物をつかみがち、一層慎重なソフト選びを心がけたい。FCのソフトを参考にするのも1つの手。良い物を作ってるところのPC物ってイイから。今回おすすめは「究極タイガー」、「P★47」、「わいわい麻雀」の3本。中でも「究極～」は本当究極のでき。（大堀）

●「コレだ！」と声を大にできない。ゴメンナサイ。まだピチピチのマシンなのに、ソフトのラインナップはお兄さん(ファミコン)の悪い所を真似してるみたいで無念である。そんなわけで、最もPCエンジンらしいソフト、「ネクタリス」は、時期はずれを承知でプッシュしちゃう。オリジナルものはパッとせず。「究極～」「P★47」「ワンダーモモ」は安心して遊べるけどね。（ヒラ坊）

●ラインナップは10作を超えるというのに、タバコ代をケチってまで欲しくなるようなソフトは見あたらない。しいていえば、「究極タイガー」あるいは「P★47」ってことになるだろうか。何もアーケードゲーム移植専用に生まれてきたハードなわけじゃないのだから、PCエンジンオリジナルの良品もはりきって制作して欲しいな！っと思っちょります。（忍者根本）

●インフォメーション●

INFORMATION

春は心がウキウキする季節。でもこのところファミコン業界はちょっと暗い。ユーザーとは無関係のところで企業のエゴが見えちゃったりして。まあ、おいといて期待の新作の発表会を中心にスタート！

NEWS ニュース

「MOTHER」発表会レポート！

「糸井重里が京都にかよっている」という噂はまえまえから流れていた。自他ともに認めるゲーム・マニアである天才コピーライターが任天堂の開発チームと組んでゲームをつくったら……考えてみるだけで期待はふくらみます。どうやら現代のふつう子供が主人公のとても日常的なストーリーのRPG(！)になるのではないかという情報にふむふむと納得していたところ、3月2日任天堂新作発表会の案内状がとどいた。タイトルは「MOTHR」おお！これだこれだ。会場は編集部から徒歩5分のニューオータニ。それではちょっと行ってきます。（井）

構想・制作まる2年！糸井重里はものすご本気だった！

土下座してでもゲームを作りたかった！

今回の発表会には糸井氏をはじめ、任天堂から今西広報部長、マリオのプロデュースでおなじみの宮本茂氏、音楽担当の鈴木慶一氏が出席、なごやかな雰囲気のうちに始まった。

まず今西氏からゲームをつくるきっかけとなった任天堂と糸井氏の出会いが語られた。意外なことに任天堂からの依頼ではなく、糸井氏自身が企画書をつくって任天堂に乗り込んだというのが真相だった。それが2年前。ジャンルを超えて表現の場を求める糸井氏の熱意にうごかされてプロジェクトは進行を始めることになる。

当時の心境を糸井氏は自分の大好きなゲームを自分の手でつくってみたいという欲求はほとんど土下座してでもというところまできていたと語る。任天堂の宮本氏は当初の不安をかくさない。自分の大嫌いなキャラクターゲームやタレントゲームになってしまうのではないか？アドバイザー的立場の宮本氏の心配は杞憂に終わる。以後2年間、糸井氏はいっさい他人の手を借りず完全シナリオを書き下し、キャラや背景デザイン、BGMのスタッフとの徹底した討論のつみ重ねを続ける。任天堂のスタッフも24時間体制でこれにこたえる。宮本氏もとりまとめ役というよりも糸井氏を刺激してより過激なアイデアをださせる立場に変わっていたようだ。

こうして「MOTHER」が生まれた。



▲アメリカン・タッチのキャラクター人形。デザインは南伸坊！（まさかと思う？）



ゲームの詳しい説明はP101のニューソフトストリートのコーナーを読んでいただくとして、このゲームのポイントをいくつかあげてみる。

①現代アメリカの田舎町を舞台にした普通の少年、少女が主人公の現代劇RPGであること

②極力、複雑さ、わずらわしさをさけたシンプルでおもしろいことをモットーとしたゲームであること

③300人を超すキャラクターとの会話やストーリーの自然な流れを楽しむゲームであること

④グラフィックは立体感をつけ、マップの広さも自然。映画感覚であること。

RPGといえば中世風の剣と魔法の世界というワン・パターンにおちいることなく現代のアメリカの普通の生活を舞台にしたことはとても評価したい。子供はもちろん大人である自分自身も楽しめる――糸井氏のゲームの理想に限りなく近いものになりそうだ。必勝本ひさびさに本気でおすすめです。

DQがクラシックならこっちはロック！なのだ

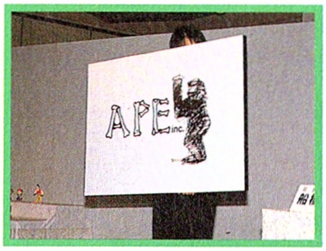
音楽に秘密が!?

音楽担当は鈴木慶一。(最近ムーンライダースの話、聞かないと思ったらこんな仕事してたのね) その音楽の趣味の良さは東京一！つねに時代の先をゆく音楽家です。彼がこの現代のアメリカを舞台にしたゲームの音楽をつくるとなると期待は大きい。かなりハッピーなロックンロールのセンでくるんじゃないでしょうか。これまでのゲームミュージックにはなかった手のこんだものになりそう。(リズム・パターンとかね) というのも任天堂の開発チームのスタッフと寝食を共にして(！)自分のイメージする音をファミコンの音源におとす作業を続けていたとのこと。(凝り性の人ですから)

しかし、今回の発表会ではその音楽は聞けずじまい。何かこれまでにない変わったしかけがあるらしい。発売まで時間があるから真似されたくないんですね。CDも発売される予定です。



◀音楽担当の鈴木慶一氏。彼はかつてスーパーマリオと映画「恐怖の報酬」の類似を鋭どく指摘した。エライ！



▲糸井氏を中心にしたゲーム制作会社「エイプ」(類人猿っていう意味) の設立も同時に発表された。才能のある若い人を募集中とのこと。また、すでに某作家のシナリオによるゲームの話もあるらしい。ワープロ持って空飛んでる人かなあ？

TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日午後6時～6時30分

3/22 今回の「名人に挑戦」はキングレコードの〝ミラクルロピット〟。「新作ソフト情報」はナムコの〝デビンマン〟が登場するぞ。「ファミッ子攻略塾」は〝グラディウスII〟です。

3/29 「名人に挑戦」は〝ファミリーテニス〟。ナムコの河野名人が登場だ。「新作ソフト情報はあの〝オペレーションウルフ〟がお目見え。「攻略塾」はジャレコの〝じゃじゃ丸忍法帳〟。

NEWS SCRAPS

特集◉任天堂・ナムコ論争!!

ファミリーコンピュータの製造・発売元の任天堂と、ソフトメーカーの最大手、ナムコとの間に、対立の気運がにわかに高まってきた。すでに報じられているように、アメリカでの両社の関連・子会社による提訴の応酬、また、アメリカの提訴とは表面上は無関係であるとはいえ、ナムコがファミコンに関する権利を保全するために、京都地裁に仮処分申請を行うなどの激しい動きを見せている。両社の関係は深刻な局面を迎えた、と物語っているようだ。

ハードメーカー対ハードメーカー。あるいはソフトメーカー対ソフトメーカー間の競争は、当然の成り行きであるし、ユーザーにとっての利益もあろう。だが任天堂とナムコのような、日本を代表するアミューズメントのハード・ソフトの両メーカーの対立は、けして歓迎するべき事態ではない。

その背景には、どんな事情があるのか？　今、ファミコン業界はどんな問題を抱えているのか？





『米国での訴訟』『ナムコの仮処分申請』『契約更新問題』をめぐって





▶2月4日発売の日経産業新聞。米国での訴訟問題を日本企業の代理戦争と位置付けし、業界に波紋を呼んだ

▼◀日経ビジネス1月30日号。米国訴訟問題ナムコとの不協和音、新ハードの動きと、任天堂王国を揺がす数々の問題を提議した

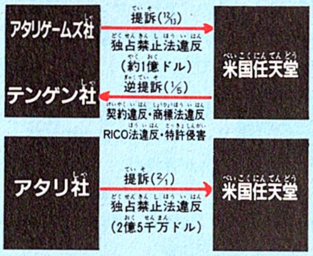


米国任天堂訴訟は現在係争中

米国家庭用ビデオゲーム機市場の80%強を占めるといわれる任天堂は、現在2つの訴訟の渦中にある。1つは昨年12月アタリゲームズ社によって起こされた訴訟であり、もう1つは、今年2月、米国ビデオゲームメーカーの最大手アタリ社によって起こされたものである。いずれもその訴状(内容)は独占禁止法違反であるが、米国任天堂とライセンス契約を結びNES用ソフトを発売している30社は、すべてOEM契約（発売は各メーカーで生産は任天堂が行う）であり、それらのメーカーに対し、十分な供給をしていないというのがこの訴状の根本にある。

これに対し、任天堂は、アタリゲームズ社とテンゲン社（アタリゲームズ社の子会社で任天堂とライセンス契約を結んでいる）には契約違反、商標権侵害で逆提訴、テンゲン社には契約破棄を通告している。合意して結んだ契約内容に何を今さら、というのが任天堂の立場だ。

2つの訴訟はともに係争中。今後の動きが注目される。



日経ビジネスで語られた新ハードとは？

ナムコが新ハードの開発に乗り出しているという噂も、かなり以前からあった。実際「ハードは既に開発済み。あとは、いつ市場に出すかだ」(中村社長)の言葉どおり、PCエンジンでも、メガ・ドライブでもない、まったくの新ハードが出番を待っているようだ。「ゲームをプレイする機会が増えれば増えるほど良い」というナムコの考えの表われでもある。

仮処分申請の内容とは？

昨年暮れ、ナムコが任天堂に対して起こした「これまで任天堂に対して持っていた権利を保全するための」(中村ナムコ社長) 仮処分申請の内容とは、〝ナムコが任天堂と結んでいる現在の契約で、国内と同様に、米国でもソフトを製造・販売・輸出することができる権利〟を主張するものである。

平成元年が始まったばかりの頃からか――？　流れては消え、またむし返された噂があった。

「ナムコと任天堂の関係がギクシャクしている」

ソフトメーカーの事情通や出版関係者の間でささやかれた、未確認ながら、まことしやかな情報である。

〝ナムコが任天堂を告訴するかもしれない〟あるいは〝ナムコ、ファミコンから撤退か〟とまで話はエスカレート。ただし、その理由について明言できる者はなく、憶測すら困難な『ギクシャク説』であった。

法律の舞台へ。N社とN社

その噂を、半信半疑のまま迎えて半月あまり。ショッキングな報道があいついだ。

その中心は経済専門誌『日経ビジネス』(1月30日号)、『日経産業新聞』(2月4日号) の報道である。

任天堂・ナムコの双方は記事の中で、「任天堂に対して、ファミコンに関する権利を保全するための仮処分申請を京都地裁にしている」(ナムコ・中村社長) と日本国内で初の法的措置を行ったことを明らかにすれば、「(ナムコからライセンス契約の) 話があっても契約しない」(任天堂・山内社長) と応酬する。

～詳しくは左の記事を参照～

思わぬ過激な発言に、ゲーム関係者の注目が、がぜん集まる。

これまでにも、ソフトメーカー各社は、任天堂に対しての不満が無きにしもあらず――。偽らざる感情だろう。しかし、「訴訟」あるいは「仮処分申請」といった法的措置に訴えでたことは、任天堂とライセンス契約を結んでいるソフトメーカーとしては、在米法人を含めて初めてのことである。

現在もアメリカで係争中のアタリゲームズとニンテンドー・オブ・アメリカの法論争も、紛争の背景に見え隠れして、日本人特有の〝法的措置＝キナ臭い〟の図式によって一大事件の様相を呈してくる。

『日経ビジネス』は〝任天堂・揺らぐソフト王国〟と題し、いわゆる新ハード戦争の側面から。また『日経産業新聞』は〝日本での代理戦争〟と国内への訴訟飛び火説を展開した。

本当は契約条件の食い違いか？

任天堂・ナムコの両社の間に、何らかのトラブルの種があるのは確かだ。

なぜ？　どうして今？　任天堂とナムコが？

取材を進めているうちに、ことの中心はライセンス契約の更新にあるのではないか？　そんな推測が揺るぎないものになってくる。

ナムコが任天堂とかわしている契約は今年の7月末日をもって約束の5年目を迎え、切れる。次に結ばれる新契約の条件をめぐっての綱引きが、どうやら火花を散らしているらしいのだ。

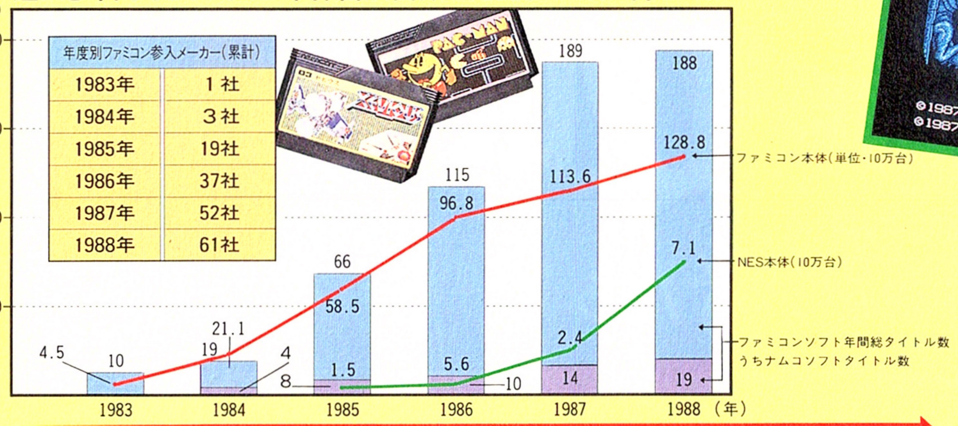
これには説明が必要だろう。

ナムコは、任天堂と初めてライセンス契約を結んだ会社である。そのため、

ライセンス契約とは？

任天堂と、ファミリーコンピュータ用ソフトを発売するソフトメーカーが各社ごとに結ぶ契約のこと。ファミリーコンピュータは、ハードウェア自体が任天堂の創作物であり、ソフトを発売する際にメーカーは、任天堂の許諾を得、「商標」「ノウハウ」の許諾料を任天堂に支払わなくてはいけない。また、ソフトの品質を保つため、年間の生産本数等の諸制限を受ける。そのかわり任天堂は、この契約にのっとって製造されたソフトの品質適合テストを行い、適合を保証するものにはFFマークをつけることにする。などが定められている。1年契約自動更新が普通。ただしナムコと任天堂の場合は1984年8月～1989年7月までの5年契約。

過去6年間のファミコン本体普及台数と発売ゲームタイトル数



年度別ファミコン参入メーカー(累計)	
1983年	1社
1984年	3社
1985年	19社
1986年	37社
1987年	52社
1988年	61社

'84年9月ナムコソフト発売開始　'89年7月末日契約切れ

任天堂　●7/15ファミリーコンピュータ発売　●2/21ディスクシステム発売　●11/21スーパーファミコン発表　●7月ファミコン通信開始

ナムコ　●9/7ギャラクシアン　●2/15ギャラガ　●9/19スーパーゼビウス　●9/11女神転生　●1/6ファミリーサーキット　●11/8ゼビウス　●6/4ディグダグ　●2/10ファミリースタジアム　●12/22ファミリースタジアム'87　●12/20ファミリースタジアム'88

その他　●10/30PCエンジン　●10/29セガ・メガドライブ　●10月セガマスターシステム　●12/4PCエンジン・CDロム



▲他社制作のゲームを、ナムコブランドで発売。〝ゲームの商社〟としてナムコは新境地を開く

■ 主なメガ・ドライブ　ソフト参入会社と予定されるゲームタイトル

(株)ナムコ	(本社東京、社長　中村　雅哉　氏)	
(株)タイトー	(本社東京、社長　長谷川　桂祐　氏)	ニュージーランドストーリー
(株)カプコン	(本社大阪、社長　辻本　憲三　氏)	タイガーロード

◀本体の普及台数が伸びるにつれて、発売されるソフトのタイトル・参入メーカー数も増え続けてきた。「一社」「一本」の比重が軽くなってきてる現状がわかる







▲報道関係者に発表された、メガ・ドライブの参入メーカーリスト。ナムコはタイトル未決定のまま、社名を公表する異例の態度をとった。▶PCエンジンの商品も充実する――

別欄で説明した同契約の条件のうち、免除されているものが、いくつかある。たとえば、年間生産本数制限。

他のメーカーであれば、1年間に発売できるソフト(カセット)は3本〜5本と定められるが、ナムコの場合は無制限である。

このような優遇処置は、最先発、つまり前例がなかったから結んだ契約であると同時に、発展途上のファミコンのさらなる普及を任天堂側が期待してのことである。またナムコも、『ギャラクシアン』『パックマン』『ゼビウス』を契約直後にたて続けに発売。その期待に見事に応えたといえよう。

その優遇条件が、そのまま生きるか、なくなるか。7月からの新契約の攻防に、今なってきている。

任天堂は、時間の経緯があったことを重視。つまり、未来の契約は、過去の実績は考慮にいれないで行う意向があるようだ。

それが、「他のメーカーと同じ条件でなければ、ナムコからライセンス契約の話があっても更新しない」(山内社長のコメントの補足として任天堂・今西広報部長が語ったもの)の真意である。

ナムコ、〝ファミコンから撤退〟はなし

対してナムコはどうか？

以下はナムコ・広報センター河井課長の談話からの引用である。

――もちろん現行の条件の継続も、一方法として考えられる。

ただし、実務上の方針は現段階(3月3日)では、まったくの白紙。現行とは異なる条件での契約もありえるし、また逆に一切の契約を結ばないでファミコンソフトを製造・販売する可能性もある――と選択肢は多いが、未決定の状況であることを強調する。

時代がかった言い方をすれば、〝和戦両様の構え〟というところか。

以上のようにナムコの対任天堂の態度は、硬軟合わせて検討中というものの、明らかに基本方針として貫こうとする考えがある。それは「ファミコンソフトは出し続ける」という方針である。

大目的は、「ファミコンソフトの発売」にある。今、ナムコがその手段を選ぶ立場にいる。

ハードの管理vsソフトの革新

両社はなぜ対立したか？　契約問題の焦点とされる〝年間生産本数〟の制限について考えてみると、ひとつの図式が浮かび上がる。

任天堂はファミリーコンピュータの発売元であり、現在、諸権利を管理する立場にある。常にファミコン業界を、大所高所から見渡してるとの自負があり、業界の平等・機会均等・モラルを守っての発展を期待している。そのため、今となっては突出した、ナムコの〝本数無制限〟は他のメーカーから不満を生みかねないと判断した。

対してナムコは、独自に企画したゲームを製造・販売するソフトメーカーである。その限りにおいては任天堂の最良のパートナーであった。しかし、ゲームメーカーの業務が時とともに変わるにつれて、最も敏感に反応したソフトメーカーもまたナムコである。

任天堂とライセンス契約のある会社の制作のゲームを発売したり、他の家庭用ホビーマシン(PCエンジン・MSX・セガメガドライブ)に参入したりと試行錯誤を重ねた。

その結果、ナムコは、多機種に多品種を供給するソフトメーカーとなる。任天堂が好むと好まざるとにかかわらず、〝年間本数制限なし〟の利点を生かして、制作・販売・商品開発のすべてに革新的な試みを行なってきた。

表面上は、損得をめぐって企業間で泥沼の争いをしているようだが、その根っ子では、任天堂はハードメーカーとして、ナムコはソフトメーカーとしての使命を果たしてるようにも見える。好意的に解釈すれば、〝トラブル〟であると同時に、ハードメーカーとソフトメーカーの新しい関係をつくり、ユーザーに見返りのある〝ステップ〟が望めなくもないのだが…。



▲ディスクソフトの著作権に関する考えが任天堂と食い違い、遂にナムコは参入をしなかった、「ディスクシステム」

ナムコ製、〝FFマークの無いゲーム〟は出るか？

今回の取材を通じて両社とも、ユーザーをないがしろにした姿勢がまったくなかったのは、一筋の希望を見る思いだった。

が、契約更新は目の前に迫っている。ナムコが最も強硬な手段に出るとしたら、つまり一切の契約無きファミコンソフトの発売に踏み切るとしたら、「そのような場合、法的処置をとるだろう」任天堂・今西部長は語る。かたやナムコ・河井課長は「そのケースも研究している。勝算はある」と自信を見せている。こうなれば、業界は間違いなく、揺れる。

この問題はゲーム業界にとって、熟考を重ねたいテーマであるが、なにせ両社にとって時間がない。その点も気がかりな、「任天堂・ナムコ論争」である。

(取材・文／本誌編集部)

●この記事は3月6日に作成したものです。

Dragon Quest Ⅳ
ドラゴンクエスト

導かれし者たち

毎度おなじみ、ドラクエⅣの最新情報をお届けいたします。今回はみなさんお待ちかねの、新しいDQワールドの全体マップと第一章のストーリーを紹介するぞ。期待に胸をふくらませながら読んでほしい！

新たなるDQ神話への旅立ちだ!!

第一章・戦士の物語

今回お送りする最新情報の第一弾は、みんながとっても知りたかったストーリーのお話だぞ。とは言っても、5話全部のストーリーが明らかになったわけじゃないんだよね。今のところわかっているのは第一章のストーリーだけなのだ。でも、今はそれでじゅうぶん。ストーリーに関しては、ヘタにいろんなことを知っちゃうと、プレイする時の楽しみが減っちゃうからね。知らないほうが幸せってことも、世の中にはたくさんあるわけ。みんなもそのへんのことは、社会に出ればイロイロと経験するだろうから、今からしっかりと心に刻みつけておくといいぞ。なんか、話が大幅に横にそれちゃったみたいだね。とゆーわけで、今回みんなに紹介するストーリーは、第一章「戦士の物語」なのだ。

さて、「戦士の物語」のストーリーを紹介する前に、まずはストーリーに関して今までに発表された事柄をまとめてみることにしよう。

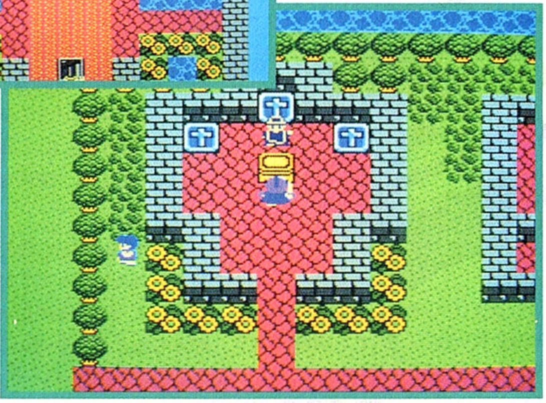
DQⅣのストーリーの大きな特徴は、5つの物語からできていることだ。しかも、それぞれの物語は独立しながらも、つながって存在しているのだ。第一話から第四話までは、戦士・姫・神官・魔法使い・武器屋・おどり娘・うらない師といったキャラたちが、それぞれ主人公となって進行していく。そして、最後の第五話で初めて勇者が登場し、そこまでの主人公キャラを全員集めて巨大なる悪に立ち向かうのだ！というのが、おおまかな内容だったよね。また、第一話から第三話までが、それぞれDQⅠ～Ⅲに対応するようなつくりになっているので、初心者でも容易にゲームに入っていくことができる、なんて話もあった。とまぁ、これぐらいのことかな。それではいよいよ、高まる期待を抑えつつ、第一章のストーリーを紹介するとしよう。

DQⅣにおいて旅立ちの章ともいえる、第一章「戦士の物語」は、バトランドという辺境の国から始まるのだ。

バトランド国内では、最近になって突然、子供たちが行方不明になるという怪事件が続発していた。心を痛めた国王は、ついに事件解決にのりだすことにした。そして、バトランド城に仕える戦士の中でも、指折りの戦士と評判の高いライアンを呼び出し、事件の真相を解明するように命じたのだ。プレイヤーは戦士・ライアンとなり、長い冒険の旅に出発するのだ。そしてキミは、旅を続けながらひとつひとつナゾを解き明かしていくことになる。



◀王様の前に立つ戦士。これから旅立つところなのだろうか？　どうやら第一章は、今までのDQシリーズと同じように、王様に呼び出されたところから物語がはじまるようだ。Ⅰのように最初は一本道なのかな



▶ここは教会だろうか？　細かい部分で、町の中の様子が変わっている。でも、人々の話に耳を傾け、情報を整理して、少しずつナゾを解き明かしていくという基本は変わらないぞ

バトランドってどんなとこ？

ゲームのスタート地点となるバトランド城って、いったいどんな場所なんだろうか？

バトランド城は、城と城下町で構成される辺境の中心地である。位置的には最も大きな大陸のほぼ中心に位置している。しかし、城のまわりを山地などに囲まれているために、辺境の地となっているわけである。そして、ここバトランド城を中心として、広大なバトランド王国が拡がっているのだ。「戦士の物語」では、このバトランド国内を舞台にして、冒険を繰り広げることになる。

バトランド国内には、他にもいくつもの村や町があると思われるが、今のところは、イムルという小さな村の存在が明らかになっているだけである。このイムルの村は、バトランド城の北北西の方角に位置している。おそらく、城を出てからまず最初に立ち寄るのが、イムルの村なのではないだろうか？



▲城の前にある立て札には何が書いてあるのか？　たぶん城の名前じゃないかな

これが新しいDQワールドだ!!

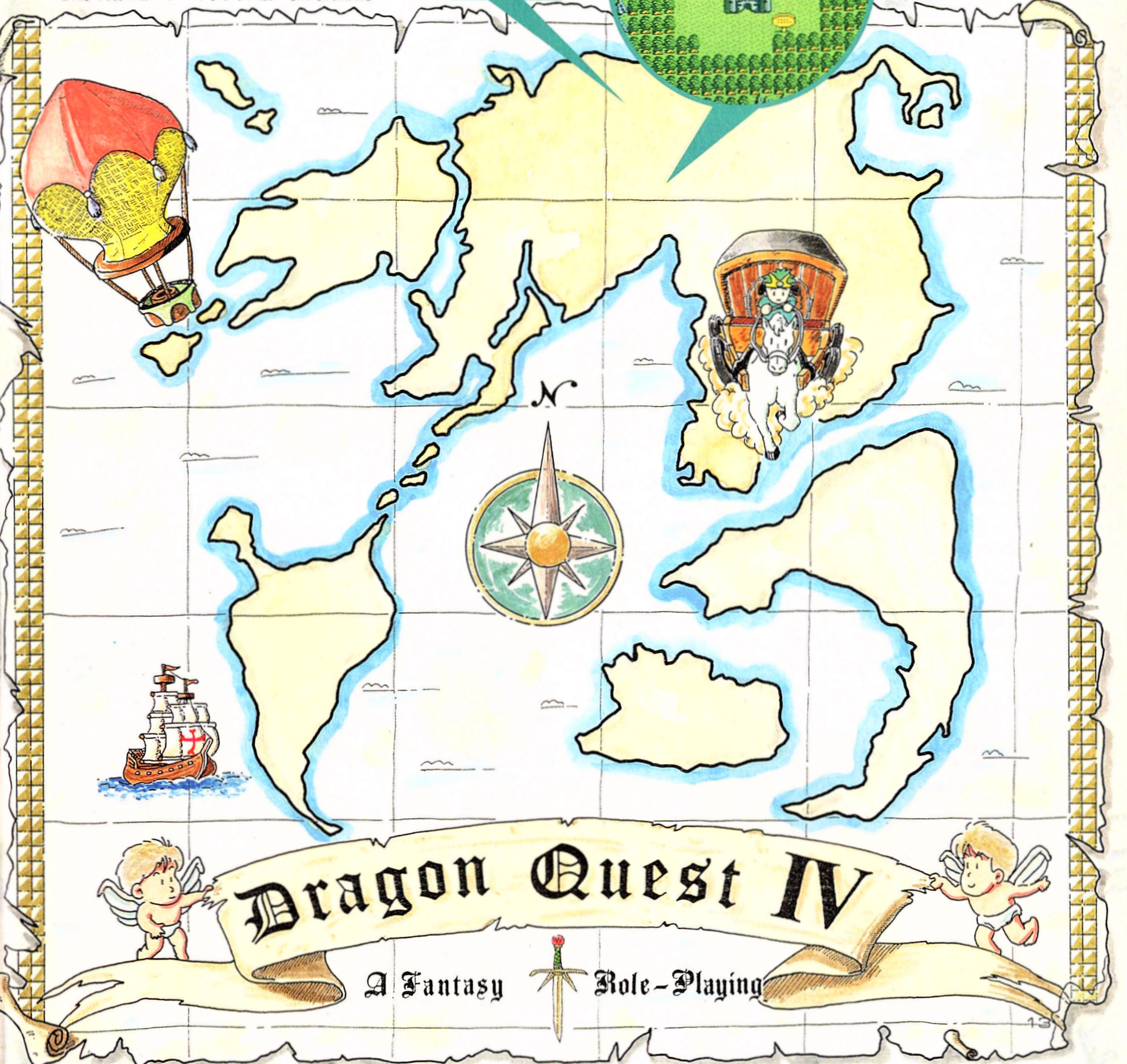
ワールドマップを紹介

新たなる冒険の舞台となる、DQⅣワールドの全体マップを初公開！　広さはだいたいDQⅢと同じくらいだ。ただ、町や城、ダンジョンなどは、それぞれに趣向を凝らしてあるうえに、数も増えているということだ。内容の点においてもさらに濃いものなんだね。

このへんにイムルの村があるのかな？



このバトランド城から
キミの長い冒険が
始まる……



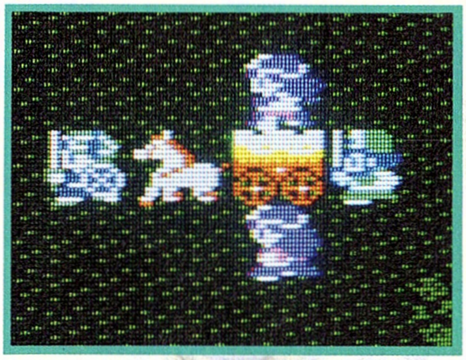
今回冒険の基本となる馬車システム

馬車での移動と戦闘

DQⅣにおいて、最大で10人もの人数になる大パーティーは馬車を駆って旅をする、ということは以前にもお知らせしたよね。そこで今回は、新たに発表された情報を踏まえたうえで、さらに詳しく、馬車のシステムについてつっこんでみようと思う。

下の写真を見てもわかるように、馬車のまわりには4人のキャラクターが出たままになっている。実際に馬車を使用して冒険する場合は、この馬車の外に出ているキャラクターを中心に行うことになるのだ。移動するにしても戦闘するにしても、先に立って(?)行動するのは外にいるキャラということになる。

通常は、4人のキャラクターが馬車の外に出ているんだけど、最低1人でも外に出ていれば、馬車での移動や戦闘を行うことは可能なのだ。逆に言えば、馬車の外に出ているのは、4人までなら何人でもかまわないってことになるね。そして、馬車の中にいるキャラクターは、とりあえず戦闘には参加せずに、待機しながら出番がくるのを待っていることになる。何事も外にいるキャラを中心に行われるんだね。



▲前にも言ったように、戦闘になるとまず馬車の外を歩いているキャラから戦うことになっているのだ

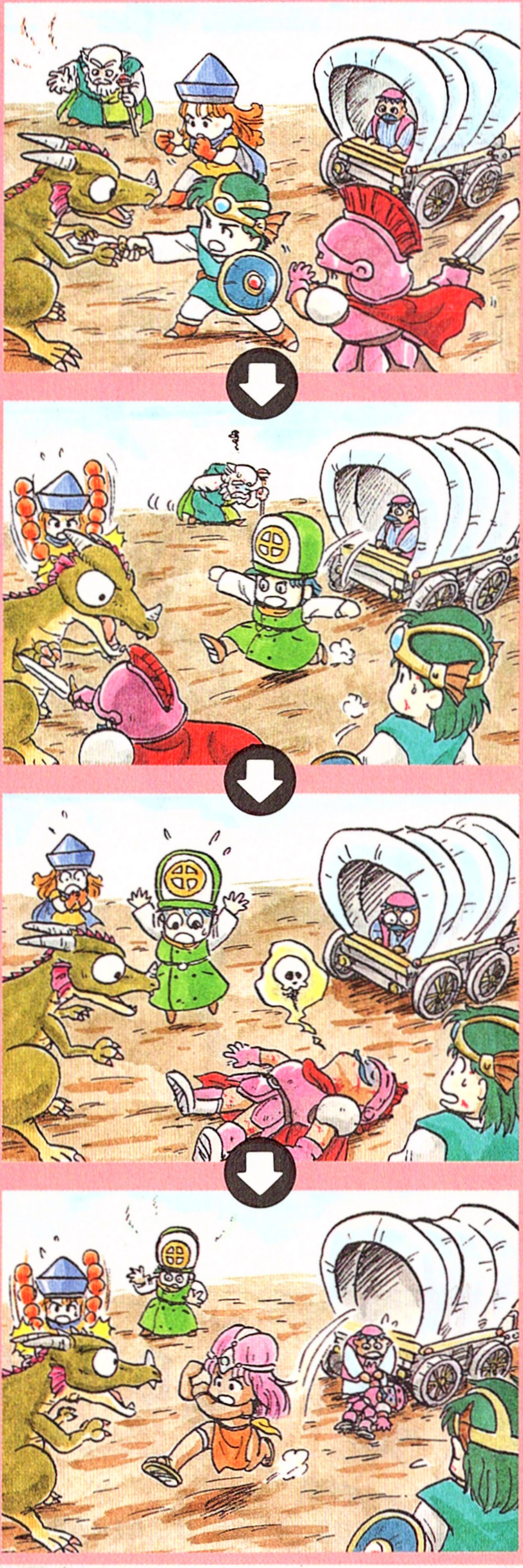
"いれかえ"を有効に活用

馬車の中にいるキャラと外のキャラを交代させるときは、"いれかえをする"というコマンドを使用するのだ。このコマンドは移動中に限らず、戦闘中でも使うことができるので、敵や戦法によって自由に仲間を入れ換えることが可能ってわけだ。この"いれかえ"を有効に使った戦法にどんなものがあるかとゆーと、たとえば町から遠くはなれたダンジョンに行くときに、まず弱いほうの4人を外に出しておけば、強力パーティーは温存することができるのだ。そうすると、ダンジョンにたどり着いたときに、まったく無傷の強力パーティーを突入させることができるわけだね。ほかにもイロイロな戦法が考えられるぞ。とにかく、プレイヤーのアイデアしだいで、様々なスタイルの奥の深いプレイが楽しめてしまうってことなのだ。



▲ダンジョンや塔などは、馬車で入っていけるものと入れないものがあるぞ。馬車では入れないダンジョンなどは、4人のキャラを選んで乗り込むことになる。目的に合わせて、馬車の外にどのキャラを出すかを考える必要が出てくるってわけだ

キャラクターを入れかえる



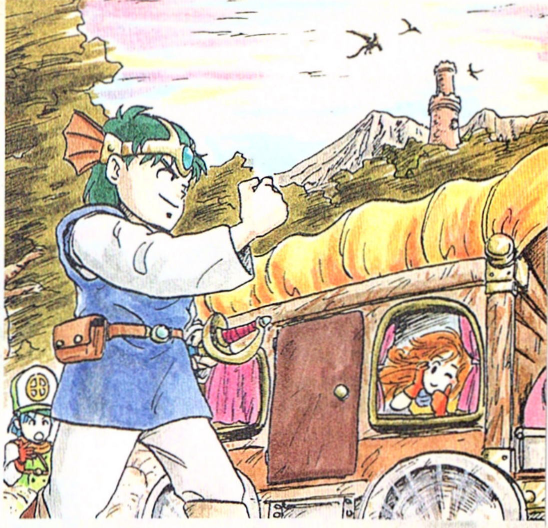
戦闘モードで戦闘を行うのは、常に馬車の外にいるキャラで、最高4人までということになる。基本的には1ターンあたり4人しか戦うことはできないってわけなのだ。

ただし、戦闘中に"いれかえをする"のコマンドを使って、1ターンごとにキャラをとっかえひっかえすれば、最高10人のキャラが戦闘に参加することもできるぞ。

もしも、戦闘中のキャラが交代する前に死んでしまったときは、自動的に馬車の中で出番を待っていた人が飛び出してきて、参加するようになっているのだ。

そのとき、死んでしまったキャラは自動的に馬車の中に入ってしまう。とにかく、8人のキャラ全員が死んでしまわないかぎりパーティーは全滅しないってことだ。

全作戦の内容を確認！



ＤＱⅣの戦闘において、ひじょうに大きなウェイトをしめているのが“さくせん”である。戦闘時の仲間の行動はつねに与えた“さくせん”に従ったものだからだ。状況に合わせた“さくせん”の選択は、ゲーム自体の進行をも左右しかねない、重要なことなのだ。

前回の発表では、6種類の作戦名が明らかになっただけで、その内容にはいっさい触れられてはいなかった。そのために、内容についてはそれぞれの作戦名から独自に推測をしてみるしかなかったのだ。しかし、今回の発表で、ついにその内容も明らかになった。ここで改めて、全作戦の内容を確認するとともに、もう１度それぞれの作戦の持つ意味を考えてみようと思う。

ＤＱⅣでは、仲間達が独自に判断して戦闘を行うので、今までのようにプレイヤーが各キャラを思いのままに動かす、なんてことはできないのだ。でも、プレイヤーの意志を“作戦コマンド”によって伝達することはできる。戦闘に勝つためには、それぞれの作戦の持つ意味をしっかりと理解して、その場の状況に応じて巧みに使い分けることが大切になってくる。作戦を知ることは、ゲームクリアにつながるのだ。

みんながんばれ

最もオーソドックスな、戦闘時において基本となる作戦だ。それぞれのキャラクターがその個性をのびのびと発揮して、各々の最も得意とする攻撃をしかけることになるぞ。各キャラクターの個性が明確に現れる作戦といえるのではないだろうか。ＡＩの機能がどこまでいかされているのか楽しみである。

じゅもんをせつやく

遠くはなれた目的地に向かうときなどに、MPを節約するためのケチケチ作戦。各キャラクターは、なるべく呪文を使わないようにと考えて戦闘するようになるのだ。ただし、あくまでもMP温存用の作戦なので、まるっきり呪文を使わないわけじゃなく、肝心なときになると当然、呪文を使うことになる。

ガンガンいこうぜ

MPの消費量なんか気にもせず、敵に対して最大級の攻撃を加えるのだ。できるだけ少ないターンで戦闘を終了させるために、全員が一丸となる作戦だ。経験値をかせいでレベルアップにはげみたいときには、ピッタリの作戦と言えるんじゃないかな。くれぐれも、MPの残りに気を配らなくちゃね。

いのちをだいじに

「ガンガンいこうぜ」とは、まったく正反対の意味を持つ作戦ということになる。僧侶系のキャラクターなどがパーティーに加わっていれば、早め早めに回復系の呪文を使ったりして、ひたすらHPを大事に、そしてとにかく死なないようにする作戦なのだ。HPの少なくなったキャラは身を守るんだろうね。

いろいろやろうぜ

戦闘時に、それまであまり使ったことのないようなアイテムや呪文などを、積極的に使用する作戦である。武器を“どうぐ”で使ったりしたいときには、この作戦を使うことになる。通常使用する作戦とはまた、ひと味違う戦法で戦闘を行うのだ。その名のとおり、戦闘中にイロンなことをやっちゃうわけだ。

じゅもんをつかうな

パーティーのそれぞれのメンバーに対して、呪文を使うことをいっさい禁止する作戦なのだ。この作戦を与えることによって、呪文の得意なキャラクターであっても武器を使った戦闘を行うぞ。MPがなくなってしまったときや、呪文の効かないモンスターと戦うときなんかに使うのだろうか。

新しいモンスターはまだまだいるぞ

新モンスターがまたまた登場だ！ 前回に紹介しきれなかった３匹のモンスターを新たに紹介してしまうぞ。ＤＱⅣに登場するモンスターは、約170種類。今までに発表されているのは８種類だけだから、あと150種類以上ものモンスターがいることになる。はたして、その中で新登場組は何種類ぐらいになるのだろうか。また、おなじみのモンスターの中からは、どのモンスターが今回も登場するのだろう。まぁ、スライムは当然出るだろうけどね。まったく、楽しみでしょうがない。

たこまじん



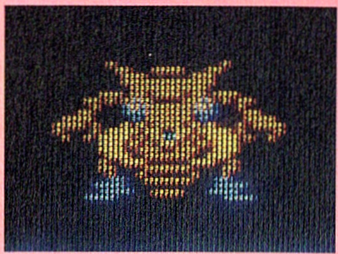
▲見てのとおりタコの化けもの。Ⅲに出てきた“だいおういか”などのように、連続攻撃をしてくることは、ほぼ間違いない

はえおとこ



▲はえおとこといえば「ザ・フライ」を思い出す私。ポイズン攻撃をしそうだけど、しょせんはザコキャラなんじゃないかな

はさみくわがた



▲ウルトラマンに出てきたアントラーみたいな感じだよね。当然はさみを使うんだろうけど、どんな攻撃になるんだろうか

次号も乞御期待!!

ＤＱⅣが発売されるその時まで、必勝本のＤＱⅣ情報はまだまだ続きます。次から次へと発表される新情報を、つねに余すところなくフォローしていくぞ！ 今後も新しい情報が入りしだいお知らせするので、楽しみに待っていてくれ！

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

Vol.2　1989.4.7

ドラクエⅣが発表されてから2ヵ月がたちましたが、会員のみなさまはいかがお過ごしでしょうか。まだまだ発売日も決まっていないというのに、はやくも人気は過熱気味のようです。今からそんな調子じゃ、この先いったいどうなることやら？

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

マンネリとは違うが・・・

皆さん!! 何か心につかえる物がないでしょうか？ ＤＱシリーズに対してです。確かにＤＱはＦＣＲＰＧの基礎を作り、そのうえⅢは内容もおもしろさも最高だと思う。そして、それをうわまわるⅣが出る!! ＤＱファン、いやＦＣＲＰＧファンにとっては喉から手が出るほどの代物だろう。実際、私もそうなのだが…。しかしである。必本Vol.4で松川由美さんの言っている「回を重ねる～ときめかなくなる」というのはとても恐しいことではないでしょうか？ そして、「今回はその点を克服して～ほしいですね」ということだが、特にこれは堀井さんががんばって克服したとしても、私達の期待、想像力はそれをうわまわってしまうんではないでしょうか？ 人の想像力をうわまわる物はこの世にないのですから。

これが私のＤＱシリーズに対して、心につかえている「何か」なのです。皆さんにもあるでしょう。この「何か」が。これがない人はずるずるいきますよ。これから…。



◀神奈川県・げりちゃん

▼大阪府・Yamase



P.S.私達は求めすぎているのでしょ～か？ 意見聞かせてほしいです。

愛知県　Ｋ・シャヒーナ

✝ プレイする側が慣れきっちゃってるってのも問題なんだろうな…。

早くこいこい発売日

ＤＱⅣが発売決定になってかなりの日数がたちました。日増しにＤＱⅣに対する気持ちが高ぶっていく! これは会員のみなさんも同じことだと思います。で、ファンたちをこうまで魅了するＤＱのおもしろさとは一体何なのか!? と考えてみたところ…。

答えはカンタン、それはすべてが楽しみだから!! ITEMはもちろん、楽しいイベントや、思わず息を呑む演出効果。美しいグラフィックでえがかれた、個性豊かな敵キャラ達。ノリのいいＢＧＭにプレイヤーをひきつけて放さないシナリオ。心をうたれる堀井さんの文章のうまさ。パフパフ娘! そして、Ⅳの発売日をもとに起こるであろうＤＱブーム!! それに加えて馬車に乗っての冒険と人工知能ＡＩを搭載して、新たに始まるＤＱ新シリーズへの期待!!

ああ発売日がまちどおしいなぁ…。

徳島県　導びかれた者です

✝ ＤＱには、ファンをとらえて離さない何かがあるんじゃないかな。



◀東京都・すけさん

悲哀の戦士、ＤＱⅣ

堀井さんのインタビューで「ドラクエは楽しさがアップした。あくまでも楽しさを追求したい。」とおっしゃってましたね。しかし! 私がＤＱに望むのは楽しさではなく「哀しさ」です。映画の『ターミネーター』でM.ビーン演じる人物を「哀愁の未来戦士」と呼んでました、私はＤＱの勇者こそ「哀愁の古代戦士」になって欲しいのよネ。明るく楽しいドラクエなんて、土曜の晩に早く寝てしまうぐらいつまらない!

千葉県　松川由美

✝ 楽しさよりも哀しさを。ウ～ン、子供にゃ言えんセリフですねぇ。

こんな呪文がほしい

マホトラルーマホトラがずっと強力になったもの。ＭＰ１が必要。

バイキラーーバイキルトの効力が仲間全員に!

デマホトーンー敵のかけたマホトーンを無効にする。マホトーンをかけられても使える唯一の魔法。

ルレミトーー一つ前の階へテレポート。

バリアトー仲間全員が毒、まひ、眠りなどをおこしにくくなる呪文。

ラーク一会心の一撃を出しやすくなり、痛恨の一撃をくらいにくくなる。

ブレザルー息による攻撃を無効にする。敵１グループに。

ファスターーマップ上でのみ使用可能。次のモンスターに出会った時、先制攻撃をしかけることができる。ただし特定のモンスターにはきかない。(固定キャラ、はぐれメタル等)また、ＭＰを大きく消費する。

静岡県　平成京

✝ ごくろうさま。でも魔法を封じられてるのに使えるってのは変かな。



◀三重県・崇

パクリなお菓子発見

今日、近所の駄菓子屋で「ドラゴン伝説」なるチョコレート菓子を発見しました。何とパッケージイラストがＤＱⅠのパクリ。ロゴもです。これってヤバくないんでしょうか？（買ってしまったばかな私…）

香川県　真田遼子

✝ あれはＤＱって言葉つかってないし、絵も別に描いてるから大丈夫。

•募集中•

さてさて、おたよりの募集です。ドラクエⅣの発売日が見えてこないせいか、おハガキが少ないのです。ここで一枚ハガキを出して、クラブに入会してしまいましょう。

HOT GAME SCANNER

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

カセット／光栄／4月20日発売／¥9800

CHINGGIS KHAN



蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

光栄歴史３部作の最後を飾るのが、この『蒼き狼と白き牝鹿』だ。難しいゲームだ。はっきり書く。初心者は、手を出してはいけない。信長、三国志をこなした、真のシミュレーション者だけが、楽しめるゲームなのだ。

文／北枕獲

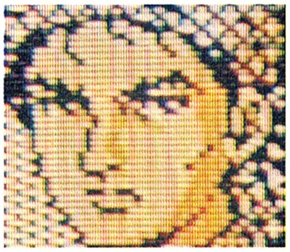
まずは、大蒙古帝国の祖、成吉思汗についてだっ！

とゆーワケで、まずは成吉思汗さん、ご本人についてだ。こーゆー歴史ＳＬＧの場合、その時代や登場人物について知ってると、感情移入しやすいし、ゲームも有利に展開できるし、ね。

さて。

ジンギスカン。1167年生まれ（らしい）、1227年没。蒙古帝国の創設者で、元の"大祖"と呼ばれる。名は鉄木真。父は也速該把阿禿児。

鉄木真は、モンゴルの貴族の家に生まれたんだよ。ところが、鉄木真がまだ幼いうちに、お父さんが亡くなり、家が没落しちゃうんだよね。ビンボのどん底で成長した鉄木真は、ケレイト族の長ワン・カンの援助で部族戦争に登場したんだ。そして、1204年、ケレイト族を始め、モンゴル高原のあらゆる部族を平らげ、モンゴルを統一したんだ。1206年にモンゴル帝国を建て、皇帝の位に即き、成吉思汗（チンギスハンともいう）と号したワケだね。"汗"ってゆーのは、韃靼、蒙古、土耳古など、北方諸族の首長の称号なんだ。この場合、皇帝と同義ね。



◀若き日の成吉思汗、鉄木真。当年とって19歳。青春真っ盛り！



◀円熟の成吉思汗、50歳。世界を相手に戦うのだっ!!

で、1211年から、成吉思汗の外征が始まるんだ。まずは、金から中国北部、満州を落したのが1215年。1218年には中央アジア諸国を従え、1219年に西征を開始したんだ。1220年には西アジアのホラズム王国を征服し、大帝国の礎を築いたんだ。さらに、中国西北部にある西夏を攻めたんだよね。1227年には、西夏を滅ぼしたんだけど、陝西省で病没。

こんなとこかね。成吉思汗の第3子、第２代皇帝"太宗"窩濶台がヨーロッパ遠征でロシアを領土に加え、ユーラシア大陸全土にまたがる大帝国を作ったんだよ。

この後、成吉思汗の孫、第５代皇帝"世宗"忽必烈が国名を元にしたのね。忽必烈が、日本にちょっかいを出したのは知ってるよね？

成吉思汗は、"1167年生まれ(らしい)"と書いた。実は、はっきりしてないんだよね、成吉思汗の正体って。鉄木真クン、ビンボ時代に死んじゃったとか、成吉思汗は鉄木真クンじゃないって説もあるしね。なにしろ、あの源義経（幼名牛若、あの牛若丸ね。鎌倉幕府を建てた源頼朝の弟。頼朝に嫌われ、衣川で自刃）が大陸に渡って、成吉思汗になったってゆー伝説まであるんだから。

ま、よく分からないから、歴史ってのは面白いんだけどね。

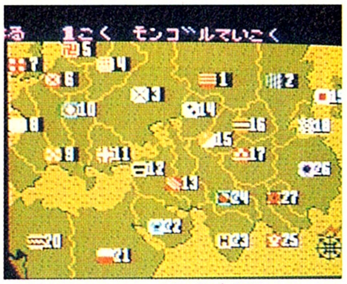
舞台は2つ。モンゴル平原とユーラシア大陸

このゲームには、シナリオが２本、用意されているんだ。

モンゴル編は１人プレイで、スタートは1174年冬。モンゴル平原には14の部族(モンゴル、タタル、オンギラト、オングット、タイチウト、ジャダラン、ケレイト、メルキト、ジェルキン、トマット、オイラート、ナイマン、キルギス、カルルク）があり、キミはモンゴル族のテムジンを担当するんだ。で、14カ国を統一し、モンゴル帝国を建てればエンディング、世界編に進むんだ。世界編では、モンゴル帝国のジンギスカンになるワケだ。



▲モンゴル編マップ。とーぜん、１国が、鉄木真のモンゴル族ね。



▲世界編マップ。１国が成吉思汗のモンゴル帝国。全27カ国だけど、かなり手強いよ

世界編は、４人までのマルチプレイができる。もちろんモンゴル編をクリアする必要はなく、世界編からプレイすることが可能（モンゴルを統一しておくと、なにかいい事があるらしいけど…）。勝利条件は、世界27カ国（モンゴル帝国、金、クマン族同盟、キエフ公国、ドイツ騎士団領、ポーランド、イングランド、フランス、神聖ローマ帝国、ハンガリー、ビザンツ帝国、セルジュク連邦、ホラズム、西遼、ウイグル、西夏、吐蕃、高麗、日本、ムワッヒド朝、アイユーブ朝、カリフ朝、インド諸王朝、ゴール朝、パガン朝、南栄、大越大理連合）を統一すること。キミは、モンゴル帝国(ジンギスカン)、イングランド(リチャードＩ世)、ビザンツ帝国(アレクシオス)、日本(源頼朝)の内から、1つ選ぶワケさ。



◀これが、モンゴル編、モンゴル族の初期データだ



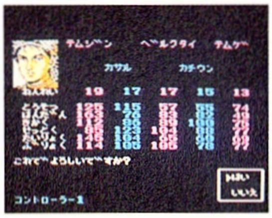
▲こちらは、世界編のモンゴル帝国の初期データ。かなり有力な国だ

能力値の決定…コイツは超重要なんだぞ!!

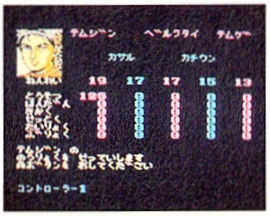
ゲームを始める前にやることで、一番重要なのは、各登場人物（主人公＋4人の将軍候補）の能力値の設定なんだ。これは、COMちゃんまかせの自動設定もできる。できるけど、ここはぜひとも、こだわって欲しいのだ。

とゆーのも、各コマンドを実行すると、能力値が減るんだよね。例えば、税金の臨時徴収を行うと、統率力が10も減る。逆に言えば、統率力が10以上ないと、臨時徴収は行えないってことだね。だから、COMちゃんまかせにせずに、自分の手で決めよう。確かに、5人分の能力設定はタルいかもしれない。だけど、ここでがんばっとけば、ゲームがかなり楽になるぞ。

まぁね、ゲーム開始後でも、訓練で各値を上昇させることはできるよ。だけど、1ターンの命令回数が限られている以上、ここで、ちょっとでも大きな値にしておきたいもんだ。



◀各初期値は、COM任せの一発決定もできるんだ



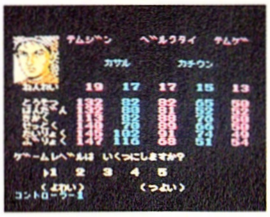
◀自分で決めるときは、おなじみルーレット方式



◀このように5人分を決定する。ちょっち大変だぁね



◀さらに100ポイントを、自分の意志で配分できるんだ



◀最後にゲームレベルを決めて、準備完了

国だって、人だって、データを見れば一目瞭然



◀メイン画面。✚ボタンの左右で、マップ画面に切り替わる。画面右側の"国データ"と、左下の"相場"に注意

No.	画面表示	意味
1	金	その国が、現在保有している金の量。春の徴税で増える。
2	食糧	その国が、現在保有している食物の量。収穫は、とーぜん秋。
3	兵士数	兵役に就いている住民の人数。自由に、増減することができる。
4	特産品	その国で生産することができる特産品。毛皮、絹など、11種類ある。
5	町造り	町造りに従事する住民の人数。季節ごとの、経済力の上昇に影響。
6	城造り	城造りに従事する住民の人数。季節ごとの、城の強さの上昇に影響。
7	食料作り	食料作りに従事する住民の人数。秋の収穫量は、この人数による。
8	特産品作り	特産品作りに従事する住民の人数。秋に得られる特産品の量に関係。
9	モラル	住民の道徳的観念を表した、その国の治安度。毎年、春に低下。
10	経済力	その国の経済の豊かさ。春の徴税額に、直接関わっている。
11	城の強さ	城の防御効果の高さ。高いほど、城の守りが強力。
12	武装度	住民全体が、どれだけ武装しているか。高いほど、戦争で有利。
13	訓練度	住民が、どれだけ訓練されているか。高いほど、戦争で有利。

で、ゲームを始める。いろんなことが表示されてるよね。すべての意味を把握してないと、クリアどころか、ゲームを進めることも難しいんだぞ！ とゆーワケで、画面に表示されているデータについて、説明をしよう。

まずは、画面の左側。これは、見れば分かるよね？ 別に難しいとこはないでしょ。下の方にある"相場"ってのは、商人との取引レートのこと。ま、物価だと思えばいいだろう。高いときは物価が高く、低いときは安いってことね。取引するときは注意ね。

画面右側は、国の状態を表してるんだよ。だいたいは、右上の表を見てもらえば分かると思うから、まずはそっちを見てね。

見てくれたかな？ じゃ、補足説明の前に注意。このゲームでは、住民＝国民じゃない。国民とゆーのは、住民＋非戦闘員（ただのムダ飯食い）なのだ。非戦闘員を訓練すると、徴兵可能になるから、徴兵をする。これで、初めて住民が増えるんだ。で、この住民を、兵士、町造り、城造り、食料作り、特産品作り（特産品の種類は毛皮、絹、宝石、貴金属、医薬品、木工品、陶磁器、ガラス、織物、香料、食糧。ちなみにモンゴル帝国は毛皮、日本は絹、イングランドは織物、ビザンツ帝国が貴金属ね）に振り分けるんだよ。

では、今度こそ補足説明。

毎年春に、金は兵士に給与として払われるし、食糧は住民に支給されるからね。残り数には、注意を払おう。また、モラルが低下したり、住民数と比べて膨大な量の食糧を持っていると、"食糧盗難"が起こる恐れがあるんだ。持ち過ぎはダメよ！

モラルが低いと税金を払わないヤツが出てくるし、内乱も起こりやすい。

町造りの人数が少ないと経済力が低下するし、城造りの人数が少ないと城の強さが低下する。ある程度以上の人数は、いないといけないんだね。

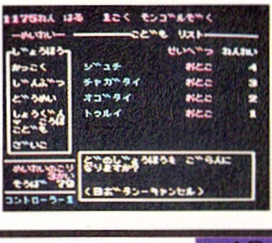
武装度は、武器を購入すればアップするんだ。武器は、短剣、長剣、戦斧、槍、矛、火薬の6種類。とーぜん高価な武器ほど、数値が上がる。

訓練度は、毎年夏になると低下しちゃうからね。

うーん、こんなとこかな!?



◀特産品の在庫も確認しておこう。商売、商売！



◀鉄木真は19歳。なのに、子供が4人もいるんだぜい

コマンド総数、いくつだと思う？

そんで、気になるコマンドなんだけどもね。メイン・コマンドが15種類、サブ・コマンドが46種類、サブを選んだ後にも、選択しなきゃいけない場合もあるから…。それに、これには戦闘コマンドは入ってないし…ね。ええーいっ、いったいぜんたい、コマンドは全部で何種類あるんだっ!!

ね、初心者は手を出すなって書いたの、分かるでしょ。初心者じゃ、コマンドを理解するだけで、バンザイだよな、こりゃ。

とゆーワケで、内政・外政コマンド一挙御紹介なのだ。もちろん、「全部覚えろ！」なんてゆー、ムリは言わんけどもね。

NO	メイン・コマンド	サブ・コマンド	意味
1	税　金	税率変更	文字通り税率の変更。1～100%まで設定可。ただし希望した値に、すんなり決まるとは限らない。　実行必要能力：統率力5・説得力5
		臨時徴収	財政難のときなど、臨時に徴税を行なう。年に1回。ただし、モラル、住民数、経済力が低下。　実行必要能力：統率力10・説得力10
2	割　当	住　民	住民を、5種類の仕事に割り当てる。兵士の割合が、あまりにも多いと、モラルが低下。　実行必要能力：統率力5・企画力5
		兵　士	各部隊の割合を変更する。部隊数は10、部隊の属性（騎馬、歩兵、弓矢）は自由に選択できる。　実行必要能力：統率力5・企画力5
3	分　配	金	住民に、金を施す。これにより、住民のモラルを、向上させることができる。　実行必要能力：企画力5
		食　糧	住民に、食糧を施す。これにより、住民のモラルを、向上させることができる。　実行必要能力：企画力5
		特産品	住民に、（その国で生産している）特産品を施す。これにより、住民のモラルを、向上させることができる。　実行必要能力：企画力5
4	訓　練	兵　士	兵士の訓練度を上げる。住民＝兵士であるから、訓練度の上昇する度合は、住民数によって左右される。　実行必要能力：統率力5
		将軍候補	将軍候補の能力値の向上。コマンド1回につき、1人の1つの能力しか訓練できない。　実行必要能力：説得力5
		自　分	族長（国王）である自分の能力値の向上。コマンド1回につき、1つの能力しか訓練できない。　実行必要能力：なし
		非戦闘員	動員可能比率の上昇。訓練することにより、非戦闘員を徴兵することができる。最高は50%。　実行必要能力：説得力5
5	商　人	売　り	食糧・特産品を商人に売る。中国商人、イスラム商人、ウイグル商人がいて、それぞれ取引レートが異なる。　実行必要能力：判断力5
		買　い	食糧・特産品・武器を商人から買う。武器を買うことで上昇する武装度は、兵士数ではなく住民数による。　実行必要能力：判断力5
		傭　兵	兵士を雇う。兵士数は増えるが、雇用した人数により、モラル・武装度・訓練度が変化する。　実行必要能力：判断力5
6	人　事	異　動	属国や直轄地の将軍の変更（交代、派遣など）や、属国を直轄地にする。　実行必要能力：統率力5・判断力10・企画力5
		抜　擢	兵士の中から、将軍候補を抜擢する。なお、将軍候補は5人までしか持てない。　実行必要能力：統率力5・判断力10・企画力5
		降　格	将軍候補を、兵士に格下げする。降格した者を、再び将軍候補にすることはできない。　実行必要能力：統率力5・判断力10・企画力5
		王　子	族長（国王）の子を将軍候補にする。ただし、候補になれるのは10歳以上の男子のみ。　実行必要能力：統率力5・判断力10・企画力5
		婚　姻	族長（国王）の娘（8歳以上）を、将軍候補に嫁がせる。親戚になった人物は、絶対に裏切らない。　実行必要能力：判断力10・企画力10
		徴　兵	非戦闘員を徴兵する。徴兵する人数により、武装度・訓練度・モラルが低下。　実行必要能力：統率力20・説得力10・武力10
7	オルド	——	后との間に子供をつくる。オルドの回数が重なると、子供ができる可能性が高くなる。　実行必要能力：4パターンあり
8	情　報	各　国	各国の情報を見る。事前にスパイを送り込んでおく必要あり。1回で何国でも可。1国1金。　実行必要能力：判断力5
		人　物	各国の統治者の状態を見る。詳細は“各国”と同じ。どちらの場合も、自国に関しては、金・能力値は不要。　実行必要能力：判断力5
		同　盟	同名を結んだ族長（国王）の統治する国番号（本国・直轄地・属国）と期限を、年単位で表示。　実行必要能力：なし
		将軍候補	自国にいる将軍候補のリストと、1人1人の能力値を見ることができる。＊マークは血縁者であることを示す。　実行必要能力：なし
		子　供	自分の子供の、名前・性別・年齢を見ることができる。ちなみに、子供は5人まで持てる。　実行必要能力：なし
		在　庫	自国の特産品リストが図示され、所有している特産品の在庫を見ることができる。　実行必要能力：なし
9	移　動	自　分	本国から族長（国王）を、隣接する自国領に移動させる。ただし、移動すると、残りの命令がキャンセルになる。　実行必要能力：体力20
		住　民	5種類の住民（兵士も含む）のうち、1つの住民を、隣接する自国領に移動させる。　実行必要能力：統率力10・説得力10
		金	金を、隣接する自国領に移動する。　実行必要能力：統率力5・判断力5・企画力5
		食　糧	食糧を、隣接する自国領に移動する。　実行必要能力：統率力5・判断力5・企画力5
		特産品	特産品を、隣接する自国領に移動する。ただし、どれか1品目のみ。　実行必要能力：統率力5・判断力5・企画力5
10	属　国	——	属国にいる将軍に命令書を出す。命令書を出さない場合、将軍の判断で統治される。　実行必要能力：統率力5・判断力5・説得力5
11	外　交	属国になれ	弱い国を服従させ、属国にする。失敗したり、無視されることも多い。　実行必要能力：説得力25・体力5・武力10
		貢物をよこせ	相手国に貢物（金・食糧・特産品）を強要する。成功すれば、所有資産の何割かが手に入る。　実行必要能力：説得力15・体力5・武力5
		同盟を結ぶ	敵国に対し、不戦同盟を結ぶ。有効期限は5年間で、贈り物として金10が必要。　実行必要能力：説得力5・体力5
12	スパイ	他国を探る	スパイを他国に送る。1回の命令で、複数のスパイを複数の国に送り込める。1人金10が必要。　実行必要能力：企画力5（1人につき）
		破壊活動	“城の強さ”と“経済力”の低下を目的としたスパイを送り込む。金50が必要。　実行必要能力：体力20
		暗　殺	相手国の族長（国王）の能力値に打撃を与える。成功した場合、能力値が半減する。金100が必要。　実行必要能力：武力20
		国内捜査	自国内に潜入した敵スパイを捜索し、発見したら、排除する。金20が必要。　実行必要能力：統率力5・企画力5
13	戦　争	——	隣国へ攻め込む。　実行必要能力：族長指揮　統率力40・判断力10・企画力5・武力10／将軍候補指揮　統率力10・判断力5・企画力5・説得力5
14	何もしない	——	命令を出さない。何もしないで1ターンを過ごす。残り命令回数はパスになる。　実行必要能力：なし
15	その他	セーブ	ゲームの状態を、S−RAMに記憶させる。セーブは1ヵ所しかないので、新しくセーブすると、元のデータは消去される。
		ウェイト	メッセージの表示時間の調節。1～10の範囲内で変更可能。数字が小さいほど、表示時間は短い。ゲーム・スタート時は5に設定。
		音　楽	ゲーム中に、BGMを流すか、流さないかの選択。
		効果音	ゲーム中の効果音を、出すか、出さないかの選択。
		静止画	ゲーム中の静止画を、表示するか、しないかの選択。
		アニメ	ゲーム中にアニメーションを、表示するか、しないかの選択。
		戦　場	COM同士の戦争を、HEX画面で、見るか、見ないかの選択。ゲーム・スタート時は、オフ。
		エンド	ゲームの終了。データ・セーブ後、ゲームを終了するときには、必ず実行すること！

そんじゃ、コマンドをもーちっと詳しく見てみよっか



◀オルドは子を得るための、大切な儀式なのだ

そんじゃ、分かりにくいコマンドの補足をやろう。

今までのＳＬＧにはなかったコマンドってゆーと、オルドだよね。オルドってのは帳殿…、つまり閨房…、よーするに寝室のこと。ここで后と一夜をともにするんだ（もっと詳しく、なんて聞かないよーに！）。回数が重なると、予供が生まれる可能性が高くなる。で、この子供ってゆーのが、とっても重要なんだ。まずは、赤の他人は裏切るこ ともあるけど、血縁者は絶対に裏切らないってこと。それに、世界編の場合、族長（国王）が死んだとき、10歳以上の男の子がいれば、跡継ぎにできるんだ。ね、子供って重要なんだよ。

それから、戦争にいって勝利を得れば、指揮を取った者の能力値が上がる（統率力30・判断力15・企画力10・説得力10・体力20・武力25）からね。

それと、分かりにくいのは、住民なのか、非戦闘員なのか。仕事を持ち、国造りに貢献し、戦争のときは兵士として戦う一人前の男が住民なのね。で、非戦闘員は仕事に就いていない者。老人や、女子供のことなんだ。春には成人する者もいるので、住民数はわずかに増えるんだけど、手っとり早く住民を増やすには、商人から兵を雇うか、非戦闘員から徴兵するしかない。で、非戦闘員のうちの兵士として動員できる人数の割合が動員可能比率。非戦闘員を訓練することによって、この比率を最高50％まで増やせるんだね。徴兵をする前に、増やしといた方がいいのは、分かるよね？

最後に商人。３ヵ国の商人がいるわけだけど、それぞれ取引価格が違う。これをうまく使って、商売すれば儲るんだね。例えば、中国商人から安く買った絹を、イスラム商人に高く売る、とかね。



◀訓練する前は、徴兵できる非戦闘員は10



▶訓練後。徴兵できるのは11になった。訓練を怠るな！



◀中国商人はガラスが安い。買っとこーかな…



▶イスラム商人の特産品は高い。短剣で武装度アップ



◀ウイグル商人は毛皮が安いけど、買う必要はないよね

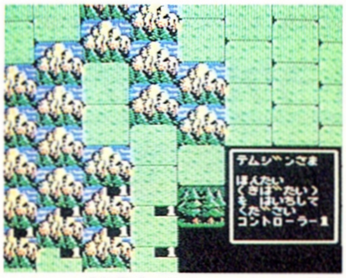
さあ、おなじみ！　HEX戦!!

隣国に攻め込むか、攻め込まれたら、おなじみのＨＥＸ画面での戦闘だ。

まずは部隊の配置。これは攻撃側から。何しろ最高で10部隊もあるんだからねえ。ここは、よっく考えなきゃいかんな、うん。

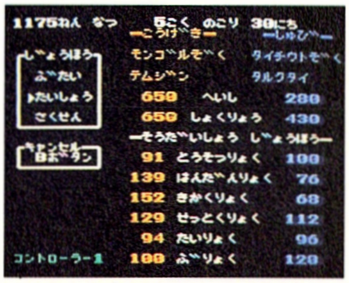
勝利条件は５つ。本隊の兵士が０になったとき。本隊が退却したとき。本隊が降伏したとき。食糧が０になったとき。敵の総大将を一騎討ちで捕らえたとき。この一騎討ちは、劣勢でも一発逆転が狙える最後の手段なんだ。ま、常用する手じゃないけどね。

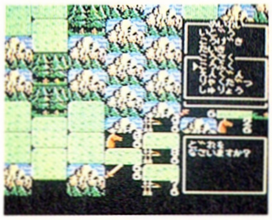
コマンドはメインが７、サブが15。弓矢による遠距離攻撃とか、歩兵による伏兵とか、効果的に使えば大戦果が期待できそうだぞ。



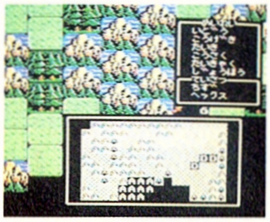
▲まずは部隊配置。配置できるのは、数字がある出現・撤退ポイントだけだ

▼まず情報。敵戦力を再確認したら、さぁ、作戦を立てましょう





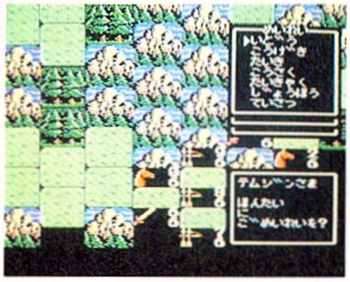
◀略奪も狩猟も、食料補給の方法なんだ



◀全体地図もOK。Aが攻撃側、Dが守備側の部隊



▶勝利すると、その国の后をオルドに入れられる



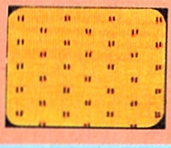
▲メイン・コマンドは７種類。サブは15種類もある。戦闘が深～くなったぞ！



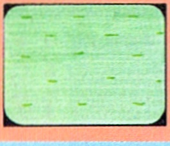
◀敵国の族長は召し抱えるより、処刑しろ!!

ざ・HEX

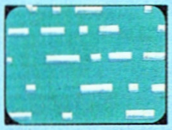
部隊には機動力があり、移動するたびに消費ってのは、今までのＳＬＧと同じ。そこで、ＨＥＸの御紹介ってワケね。



砂漠
移動時、山より高い割合で兵減少。
必要機動力：６



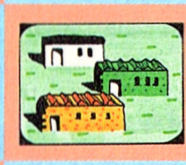
平地
ただの、普通の、当たり前の平地。
必要機動力：３



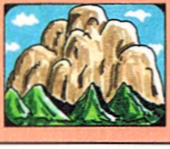
海（湖）
移動時、著しく兵数が減少する。
必要機動力：８



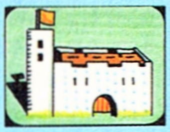
森
移動時、兵が脱落し、数が減る！
必要機動力：４



町
平地より、守備効果がかなり高い。
必要機動力：４



山
移動時、兵数が減少する。
必要機動力：５



城
最高の守備効果だが、攻撃で低下。
必要機動力：５

カセット ／データイースト／3月31日発売予定／¥5800

HOMERUN NIGHTER



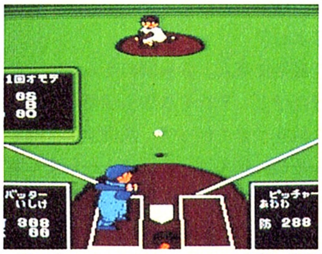
ホームランナイター

そろそろスポーツニュースでも野球ネタが増えてきて、ファンにはうれしい季節がもうすぐそこまできてるって感じ。そんな野球小僧にピッタリなのがこの〝ホームランナイター〞。シリーズ戦があるから１Ｐでも楽しいぞ。

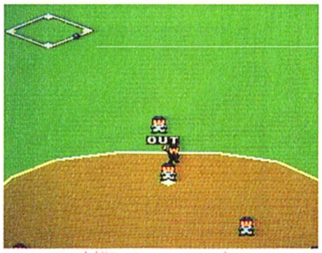
文／ニョクマム古橋

投・打・守・走など野球のすべての要素が楽しめちゃうぞ

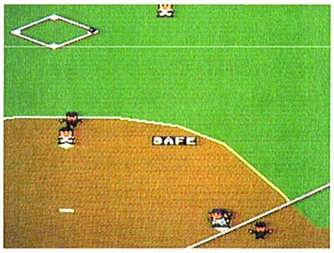
野球の面白さを、ひと言で説明するのは難しいだろうけど、ある種の緊張感と躍動感がそれに貢献してるってことだけは確か。投げる、打つ、守る、走るの要素がうまい具合にミックスされているからみんな野球に夢中になっちゃうんだよね。で、この〝ホームランナイター〞はそのあたりのバランスがなっかなかうまくとれてるわけね。



▲球を良くみてフルスイングが打撃の鉄則



▲フライを確実にとれなきゃ勝てないのだ



▲走塁を工夫して２塁を狙え！

球場ごとに特徴やアトラクションが演出されてるのだ

用意されてる球場の種類は３つ。〝せいふえんず〞と〝こしこしえん〞、それに〝のうきょうドーム〞だ。１Ｐの場合は、それぞれのホーム球場に自動的に決定されちゃうんだけど、２Ｐの場合はこの３つの球場の中から好きなタイプを選べる。特徴やアトラクションも球場ごとに異なるから、よく研究しておこうね。

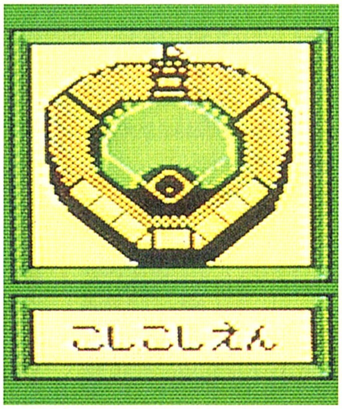
まず〝せいふえんず〞。ここは人工芝の野球場だ。人工芝だから、ゴロの球が大きくはねる。守備についたときにはこの点を考慮しないとね。

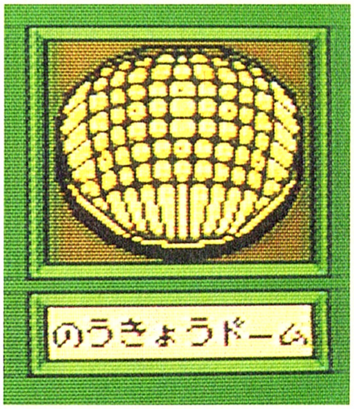
次に〝こしこしえん〞。ここは、ラッキーゾーン付きの土グラウンド球場。〝せいふえんず〞に比べると球のはね方は小さい。それにラッキーゾーンがあることで、ホームランの出る確率が高くなるんだ。

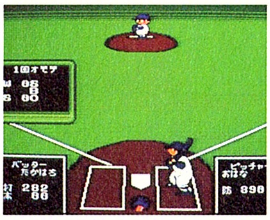
で、最後に〝のうきょうドーム〞。ドーム付きだから風の影響がなく、広く、フェンスも高い。また、ホームランが出たときのアトラクションがとっても派手。けっこう良い気分にひたれるのだ。

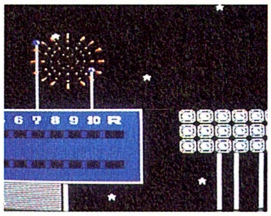
ということで、各球場に合わせた攻守の作戦もある程度必要。そこまで考えないとシリーズ優勝は遠い夢だぜ！



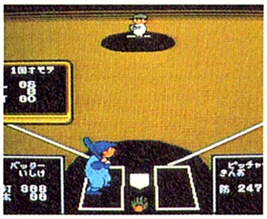


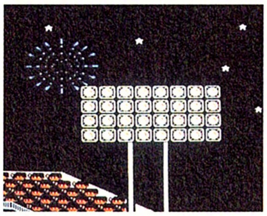




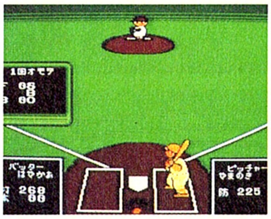


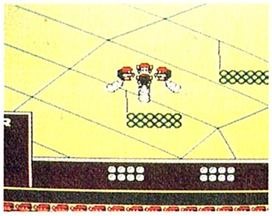
●せいふえんず　人工芝球場。球はよくはねる。センターまで123ｍと全球場の中で1番広い。





●こしこしえん　土グラウンド球場。球はあまりはねない。センターまでは120ｍと狭い。





●のうきょうドーム　ドーム球場。風の影響がまったくない。センターまでは122ｍ。

公式戦、全12球団の完全データを一挙公開だァ!

1Pでゲームをする時は、公式戦かオープン戦を選ぶ事ができるんだ。オープン戦をする時の対戦相手は2チーム。往年のベテラン選手達によるオールドスターチームか歴代の外人選手によるスーパースターチーム。ケタはずれに強いから、ちょっとやそっとじゃ勝てないぞ。

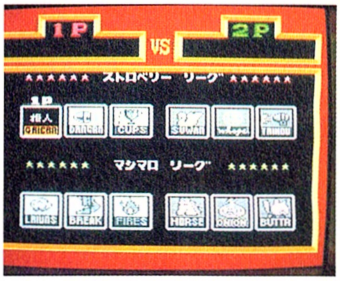
公式戦の時は12球団あって、ストロベリーリーグかマシマロリーグによって、相手が変わる。自分の球団を選ぶと、必然的に相手が決まるんだ。

チームの戦力は、打率や、投手の防御率、スタミナによって様々。これらの要素をじっくりとチェックして、先発メンバーを決定しよう。ストロベリーリーグなら、ガイカンズ、マシマロリーグならライウンズが強いので、このあたりで初めは練習してコツをつかむといいんじゃないかな。

とにかく下に全球団のデータをドーンと載せちゃうから研究してねっ!



▲公式戦を選ぶと12球団対抗のリーグ戦、オープン戦だと幻の2チームと対戦する



▲ストロベリーリーグ、マシマロリーグ、のどちらかから自分のチームを決められる

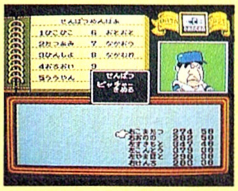
ストロベリーリーグ

ガイカンズ




●3割打者5名を率いるストロベリーリーグーのチーム。打って良し投げて良しだよ。

ダンガンズ

●投、打バランスのとれたチーム。形勢が悪くなると監督の顔もだんだん青くなるぞ。

カップス




●ピッチャーの防御率、スタミナは、グンを抜いていい。あとは打率を伸ばしてこう。

スワンローズ



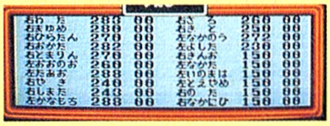

●打率的にはけっこういけるが、ピッチャーがいまいち…。攻撃で頑張るしかないね。

ボゲイルズ




●ほんせ、はちれくといった外人の3割バッターをどううまく起用するかがポイント。

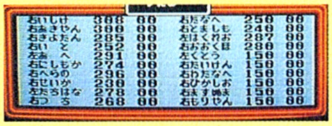
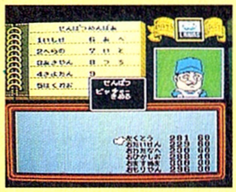
タイホウズ




●そこそこ打てる選手はいるが、ストロベリーリーグでは、一番苦しいチームだ。

マシマロリーグ

ライウンズ

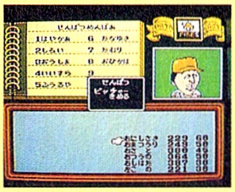
●マシュマロリーグでは一番実力のあるチーム。12球団一の投手陣をかかえている。

ブレイクス




●打てる選手がそろっているので、打順とかを考えて、うまく作戦に結びつけてね。

ファイヤーズ

●ピッチャーを中心とした、投げる、おさえるの守りで試合を進めると有利かも…。

ホース



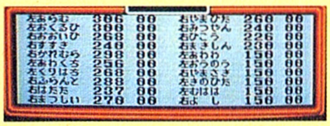
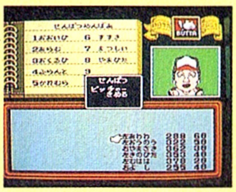

●グリーンのユニフォームがまぶしいチーム。投手の防御率とスタミナのズレを考えて。

オニオンズ




●監督自ら竹刀を持って指導しちゃうからすごい。打率は比較的マシな方ではある。

ブッタローズ

●投打のバランスを考えると、マシュマロリーグの中では、比較的まとまったチーム。

30試合総当たりリーグ戦を勝ち抜け！

このゲームの最大の特徴は、1Pで30試合の総当たりリーグ戦（1チーム6回戦）が用意されてる点だ。それも、もう1方のリーグの優勝チームとの日本シリーズまである。もちろん、この優勝戦に勝利すれば、エンディングを見ることだってできるんだ。

さらに、だ。このリーグ戦〜シリーズ戦までの各試合のあとにデータをセーブしていくと（セーブしなきゃ単発の試合になっちゃうけど）、各選手の打率やホームラン、投手の防御率やスタミナが、次の試合にそのまま生きてくるんだ。わかりやすくいえば、試合を進めていくごとに、自チームの選手を育てることができるってことだね。

ただ、逆にいえば、成績の悪いときもセーブすればその時の記録が残っちゃうということにもなる。負け試合では、リセットした方が賢いかもね。

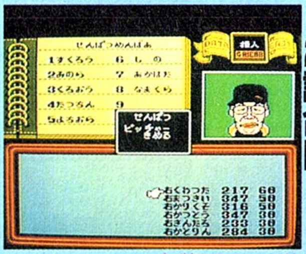
ポイント1 投手ローテーションをシビアに考える

★全勝しようなんて思っちゃダメ

投手のスタミナは、基本的には投球するごとに減っていく。そして、それがゼロになると、球速も落ちるし、変化球も効かなくなってくる。て、この点が重要な点だけど、このスタミナ値は先発型投手の場合、中3日の間回復しないんだ（回復するときは全投手のスタミナが一挙に元にもどる）。それだけに初日を入れて4日間の投手ローテーションを考えなきゃいけなくなるわけね。

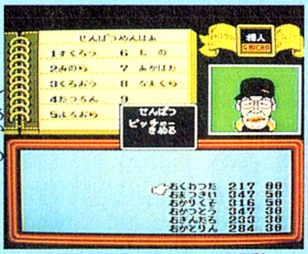
て、その場合、なにがなんでも全勝を考えると、どうしても3日目、4日目が苦しくなっちゃう。翌日に投手のスタミナ値がもどるなんてときはその試合に全投手をつぎ込んじゃってもいいけど、1日目にそんなことをやったら後半戦えなくなっちゃうからね。また、その時の試合の重要性も考えなきゃダメだよ。

●1試合目



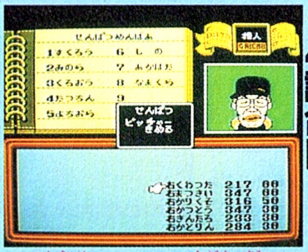
▲ガイカンズなら、初戦にくわつた先発で中継ぎかつとう、おさえかとりん

●2試合目



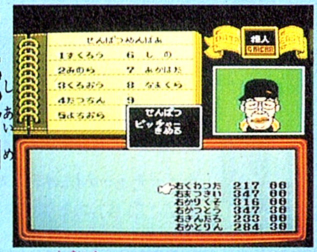
▲2試合目はまつきい。この時点で2人のスタミナ値はゼロになっちゃう

●3試合目



▲3試合目はかりくそ。球速は遅いから変化球で勝負。9回にかとりんへ

●4試合目



▲4試合目はきんたろ→かつとう→かとりんと継投させて、なんとか守る

★おさえの投手は効果的に使う

各チームには必ずおさえの切りフダと中継ぎ的ピッチャーがいる。て、一番下のピッチャーだけは、短かい登板ならスタミナ値が毎試合ごとにMAXまで回復するんだ。うまく使えば強力な味方になるぞ。



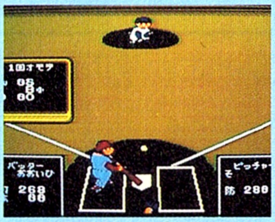
◀9回の守備になったらおさえのピッチャーに交代ね

ポイント2 打率をのばす

前述したように、打者の打率、ホームラン数はセーブするとそのまま次の試合で生きる。それだけに、この2つのデータは重要だ。打率が良くなればなるだけ、当然ヒットの出る確率は高くなるし、ホームラン数が多いということは、それだけ長距離バッターであることの証しでもあるからだ。

特に打率は実際のゲームに大きく影響してくるから、極力上げていきたいよね。とにかく球をよく見て、ボールを振らないこと。そして完全に振り抜くことが打率を上げるポイントだよ。

また、控えメンバーの中には着実に打率を上げていける選手（ガイカンズならろお）がいるから、先発メンバーを決めたあとも、代打などで各選手の素質を見抜いて起用していくことも必要だぞ。



◀バッティングはインパクトの瞬間が大切なのだ



◀選手別データで長距離ヒッターはホームランも多い

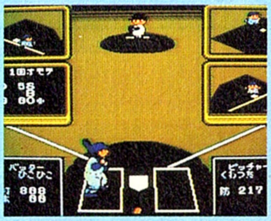


◀打率をどんどん上げてけば、ヒットの数も増えるぞ

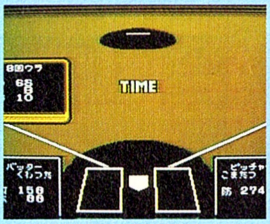
ポイント3 投手交代や代打の時期

もちろん、投手に関しては先発・完投が理想。だけど理想どおりにいかないのが、ま、現実だよね。例えば2点差リードで迎えた7回、2死満塁って状況での守り。おさえのピッチャーにつなぐには早いし先発ピッチャーはヘトヘト。こんな時には、まず、自チームが今、何位で、残り試合がいくつで、ピッチャーのスタミナ値が回復するまであと何試合あるか――といった点を考えて、ピッチャーを交代するかどうかを決めるわけね。て、状況的にOKならソク交代。7回、8回を交代したピッチャーにまかせ、9回でおさえにバトンタッチってな具合だね。

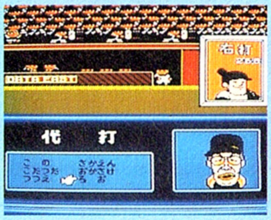
代打の場合はここまでシビアに考えなくてもいいけど、やっぱりできればピッチャーの打席のときに（それも交代の時期に合わせて）タイミングよく出したいね。



◀満塁になると、1ヒットで大量点に結びつくことも



◀代打を出すときには、できれば投手が打席のときに



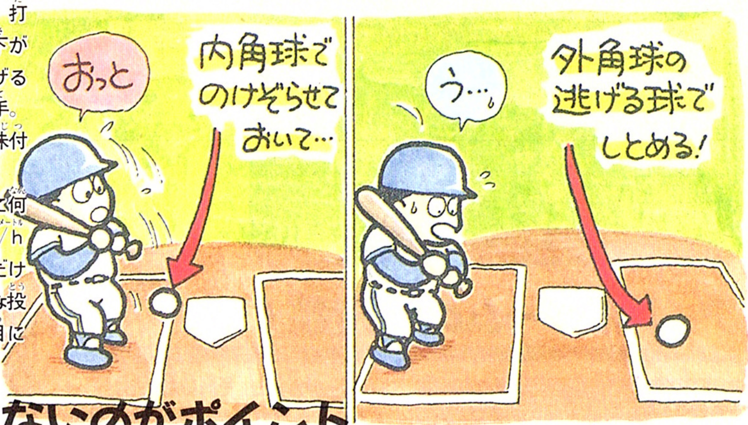
◀代打で控え選手を育てていくことも必要なのだ

投げる：緩急をつけながらコーナーを攻める！

左ページで紹介したように、このゲームの場合、リーグ戦を勝ち抜いていくためには投手の使い方が決め手になる。先発投手に最低5回ぐらいは投げてもらわなきゃならないんだからね。で、やっぱり問題になってくるのが投手のスタミナ値。速球がビュンビュン決まるうちはいいんだけど、中盤からヘタばってくると力ばかりに頼ってるわけにもいかなくなってくる。そんな時には、コーナーをうまくついていかなきゃならないんだね。

例えば1球目に内角攻めをして、打者のスタンディングポジションを下がらせておいて、2球目に外角へ逃げる変化球で仕留めるなんてのもいい手。そこに球速の変化をつけて投球に味付けをしてやるとさらに効果的だぞ。

1番よくないのが、同じコースに何度も投げてしまう投球。ま、160km/h以上の速球が使えるうちはいいんだけど、球速が落ちてきたときにそんな投球を続けていると、3球目、4球目にはポカーンと強打されちゃうぞ。

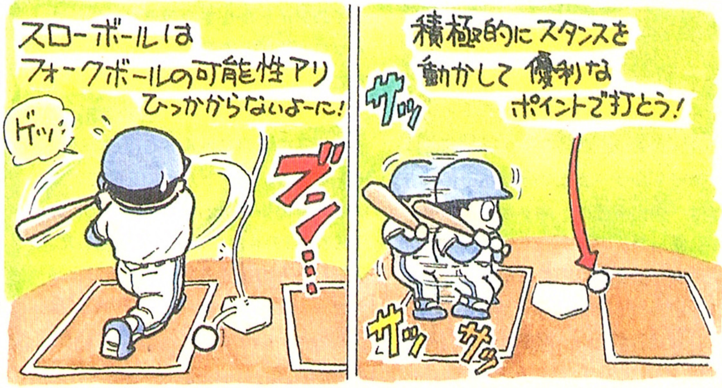


打つ：球をよく見てボールを振らないのがポイント

リーグ戦を戦っていく場合、自チーム投手のスタミナ値は中3日おかないと回復しないってことは前に話したよね。ところが、だ。ずるっこいことに対戦チームの投手のスタミナ値はどのチームも常にMAXなんだ。ということは、自チームの打者は毎試合元気満マンの6人の投手を相手に勝負しなきゃならないってことになるわけね。

それだけに対戦チームのピッチャーは、球速もあるし、変化球もビシバシ決まる。そりゃスタミナ値をほとんど考えなくていいんだから当然だよね。

だから、バッターボックスに立ったら、なにしろ球を良く見て、ボールに絶対手を出しちゃイケナイ。特にフォークボールはまずヒットにならないから、ホームベースの手前でバットを確実に止めよう。また、外角球、内角球には、バッターボックス内の打者を積極的に動かして、バットのシンで球をとらえるようにしたいね。そして、スイングするときには自信をもって確実に振り切る――これが大事なんだ。

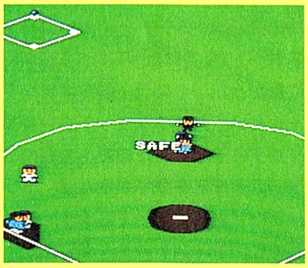


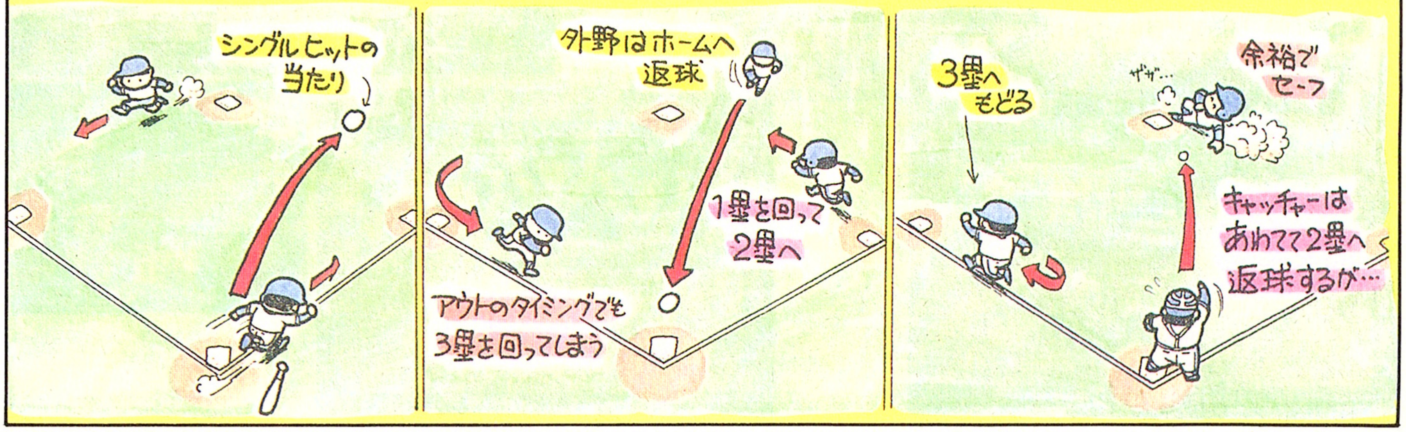
頭脳プレー 走塁プレーでシングルヒットを2塁打にする

(例1)ランナー2塁でシングルヒットの当たり

1PでCOM相手にやってるとき、走塁プレーをうまく使うと、シングルヒットを確実に2塁打にする方法がある。

例えばランナー2塁で、シングルヒットの当たりが出たとする。このとき、2塁ランナーは（自動的に）リードしてるから、3塁へ向かう時間は打者が1塁へたどり着く時間よりも短い。そこで、アウトのタイミングでも、2塁ランナーを3塁をけってホームに突っ込ましちゃうのだ。すると、相手チームの野手は打者が1塁へ着くよりも早くランナーが3塁を回っているために、ホームへ返球する。で、このとき打者を2塁へ突っ込ませ、ランナーを3塁へともどすんだな。ホームにいるキャッチャーはすぐさま2塁へボールを返球するんだけど、いったんボールがホームまでもどっちゃってるから、楽々セーフとなるわけ。これを応用すると、けっこう色々な作戦に使えるぞ。







ディスク／ポニーキャニオン／3月20日発売／¥3200

HIKARU-GENJI ROLLER PANIC

光GENJIのローラーパニック

中山美穂、立花理佐、小川範子とアイドルものが目白押しの今日このごろ。ついに「光GENJI」のAVGが登場した。メンバーから伝言をもらったり、占いができたりと、盛り沢山の企画でいっぱいのAVGだ。

文／プロフェッサー来宮

アイドルゲームの決定盤!



アイドルゲームといえば、その草分けは「中山美穂のトキメキハイスクール」だった。アイドルものに関しては「タブー」と考えられていた、ファミコン業界だっただけに、当時このソフトが登場した時は、さすがに狂喜乱舞したものだった。それ以前にも、ビートたけしや明石家さんまなどの、芸能人キャラクターはあったが、やはり女の子のアイドルをキャラクターにしたAVGが登場したことに、興奮を覚えずにはいられなかったのだ。

その後、立花理佐の「妖精伝説」、小川範子のCDロムAVG「NO・RI・KO」などの、アイドルものを経て、ついに昨年のレコード大賞に輝いた、光GENJIのAVGがここに誕生した。メンバーとの相性占いができたり、メッセージがもらえたりと、ファンには「涙もん」のAVGに仕上がっている。



▲昨年のレコード大賞受賞の「光GENJI」のAVGが、ついに登場! 7人の盗まれたローラースケートを捜し出すことがゲームの目的だ

ローラースケートを捜し出せ!

「光GENJIのローラーパニック」事件の発端は、メンバー7人のローラースケートが、何者かによって盗まれたことだった。その日、彼らはビッグボールという大型コンサートホールでライブする予定だったのだ。全員のローラースケートを取り戻さねば、コンサートはできなくなってしまう。その7足のローラースケートを捜し出すことがゲームの目的なのだ。犯人は町のどこかに隠れているぞ。

ゲームの方法は、アナタが光GENJIのメンバーの1人とペアを組んでプレイする。メンバーの各々のスケートは、それぞれ違った場所にあるのでなかなか見つけにくいので頑張ろう!

光GENJI危機一発!!



▶光GENJIのメンバー7人全員のローラースケートが盗まれてしまったのだった

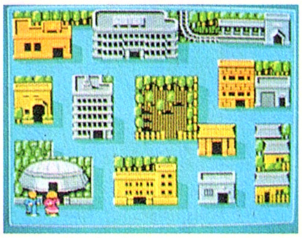


▲光GENJIのメンバーの1人を選んで、ゲームを始めるのだ



◀その日、ビッグボールでは光GENJIのライブのため大勢のファンが





▲このMAPの中に12ヵ所のポイントと占いの館があるのだ
◀犯人は町の中のどこかに必ず隠れているのだ。早く捜し出せ!

※このゲームはディスクライターにはのりません。

光GENJIのメンバーと一緒にプレイできるぞ!

なんといっても、このゲームの売りは、光GENJIのメンバーと一緒にプレイできるということ。光GENJIのファンの女の子にとっては、ウレシイ限りのAVGだ。今だかつて、女の子をターゲットとしたファミコンソフトというものが、なかっただけにゲーム界に新しい旋風が、吹き荒れそうな気配がする。

また、光GENJIのメンバーと、相性占いができたり(下参照)、ゲーム終了時にメンバーの1人から、メッセージが送られるというのも、新しい企画で面白い。

プレイする人の性別によって、プレイヤーのキャラも変わるのだ。

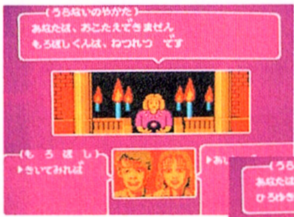


男の場合と女の場合では、キャラが変化するぞ。

なんと! メンバーの誰かと相性占いができる

ゲームのスタート時に、アナタの生年月日や血液型などの、データをインプットしておけば、町の中にある「占いの館」で相性占いもできちゃうのだ。





◀諸星クンの想いは「ネツレツ」だ。やっぱりゲーム上のことでも、いい結果が出るとウレシイよね。ヤミツキになってしまう



▶光GENJIのメンバーは7人いるので、7人との相性占いができるというワケ。キミの友達のぶんまで、占ってしまおう!



◀占いの方法は、今一番チマタで流行している「アキストゼネコ」だ。占い方は簡単だけれども、不思議と夢中になってしまうんだよね



▶このゲームでは、占いの館で占ってもらえる他に、占いカードでも占える(下参照)。占いの好きなキミには涙もんの世界だ

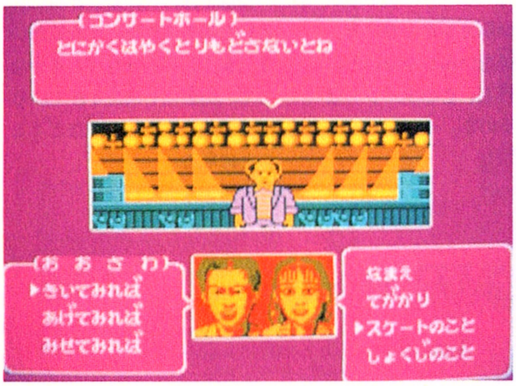
7人全員のローラースケートを捜すのだ!

前述したとおり、このAVGは光GENJIのメンバー7人全員のローラースケートを捜すことが、目的なんだけど、これがなかなかムズイのだ。町には12カ所のポイントがあるんだけど、その12カ所(占いの館は除く)全部にいって、話を聞いたり、何か物をあげたりしなければならないのだ(これが結構大変)。しかもメンバーは7人いるわけだから、7人全員と各々パートナーを組んでプレイしなければならない。

犯人捜しのポイントとなる場合において、コマンドのBGMが変化するので、BGMの変化に注意だ!



▲7人のローラースケートをすべて見つけ出さないと、コンサートは中止になってしまう



◀事件はビッグボールというコンサートホールで起ったのだ。早くローラースケートを捜すのだ



▶町にある、12カ所のポイントにくまなくいって、いろんなコマンドを試してみることが先決だ

占いカードも付いている

今回の「光GENJIのローラーパニック」のもう1つの「売り」は予約先着100000名が、もれなくもらえる「占いカード」だ。この占いカードは非売品だから、欲しい人は早めに申し込まないと品切れになる可能性もあるぞ!

しかし、このゲーム、光GENJIのメンバーとパートナーを組めたり、メッセージがもらえたり、占いができたりと、ファンならずとも涙もの。



これが全マップだ！

マップ画面は実は、１画面分しかないのだ。だからこのマップにない他の場所にいったり、電車に乗って移動したりすることがないから、比較的ラクだといえる（マップ画面に「駅」があったので、初め電車に乗ってどこか隣の町にでも、移動しなきゃいけないのかとビビッてしまったが…）。

マップ１画面中に、存在するポイントは13カ所だ。そのうち「占いの館」が１つあるので、実際には12カ所が、捜査する対象となるポイントとなる。ゲームスタート時のコンサートホールから、スナックまで様々なポイントがあるので、くまなく捜査することが必要だ。

また各ポイントでは、そこにいる人間がヒントをくれる場合がある（話をしても、そのほとんどがヒントではなかったりする）。犯人をつきとめる、重要なヒントの場合には、ＢＧＭが変化するので注意しよう。

ホテル

ホテルの前には、伊藤というボーイがいる。光ＧＥＮＪＩがコンサートのために、わざわざ泊まっているホテルなのだ。犯人たちは、光ＧＥＮＪＩのメンバーがここに泊まっているという情報を、事前にキャッチしていたのだ。このＡＶＧでは、とにかくパートナーが７人もいるわけだから、要領よくメンバーとパートナーを組んで、捜査していかないと、混乱してしまうぞ。



▶ホテルの前には、人のいいドアボーイがいる



▶買い物をするところといえば、もうわかるよね

ストア

なぜか店の屋上に「７」の数字が見える。コンビニエンス・ストアかな、と思ったが、中はほとんど酒屋風である。しかし、犯人は物を調達したり、食料を買ったりと、何度かこの店にきていたらしい。

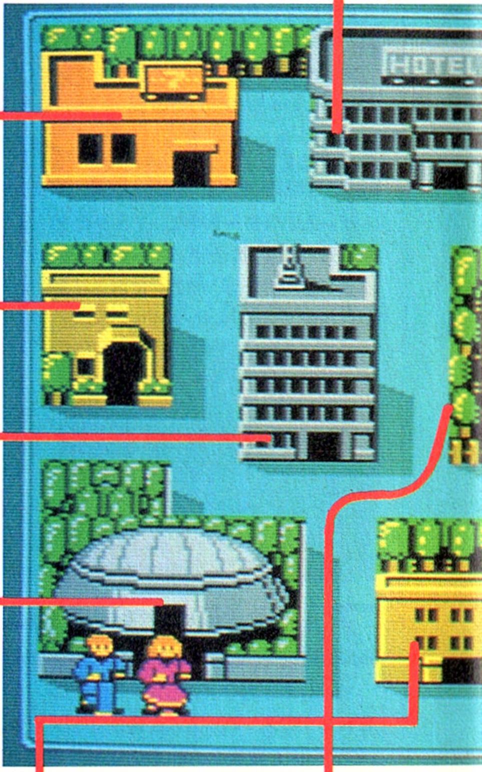


▲店には店長が１人だけしかいない



▲誰もいない場所といえば…

MAP



スナック

光ＧＥＮＪＩのメンバーの大半が未成年であるにもかかわらず、何度もくることになるポイントである。何度もいってみてヒントをもらおう。ここでは重要なヒントがもらえる。



▲こんなアブないコマンドもある



◀スナックになぜか美人のホステスがいる



◀生放送…といえば…。素早く移動だ！

放送局

いかにも業界人らしい、テレビのディレクターがいる。その業界語には、ムッとするけど、意外とヒントをくれる。



▲大切なヒントを聞きのがすな！

コンサートホール

光ＧＥＮＪＩのローラースケートが盗まれた場所。光ＧＥＮＪＩのマネージャーの伊藤がいる。ここでゲームがスタートされるが、意外と犯人はホールに戻ってきたりするぞ。



▲この人が光GENJIのマネージャーだ



◀重要なヒントをくれるときはBGMが変わるぞ！



◀犯人は複数…？　また年齢は若い…？

がっこう

学校の用務員みたいなオジさんがいる。学校なんかあまり関係ないんじゃないか、と思うかもしれないけど、このポイントは何度もくることになるのだ。



▶かくれんぼできるところは…？



◀変な名前のオジさんは用務員!?

公園

公園には、「かねこかねこ」という猫を連れた、変な奴がいる（女？）。犯人は意外と年少なので、公園にも何度かきているらしい。ここには４回ほどくることになる。



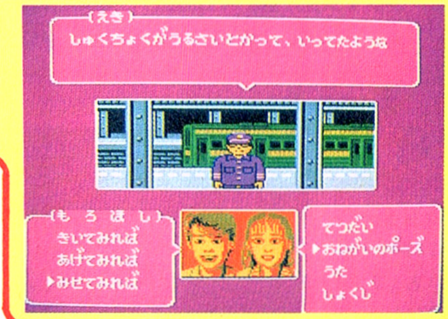
◀公園には変な奴が！

駅

ここに駅があるからといって、ここから電車に乗ることはできない（電車に乗って次の町に移動できれば、面白かったのだが…）。ここには、駅長さんが1人いる。このAVGでは先にもいった通り、犯人捜査の重要なヒントをくれる場合には、BGMが変わるが、この駅では、2度ほどBGMが変わるのだ、そしてそのヒントの場所に、さらに移動して、犯人を追いつめよう！



◀この駅には駅長さんが、1人いるだけだ。電車には乗れない



▼事件解決となる重要なヒントを聞いたら、次のポイントに移動だ！

廃工場・倉庫

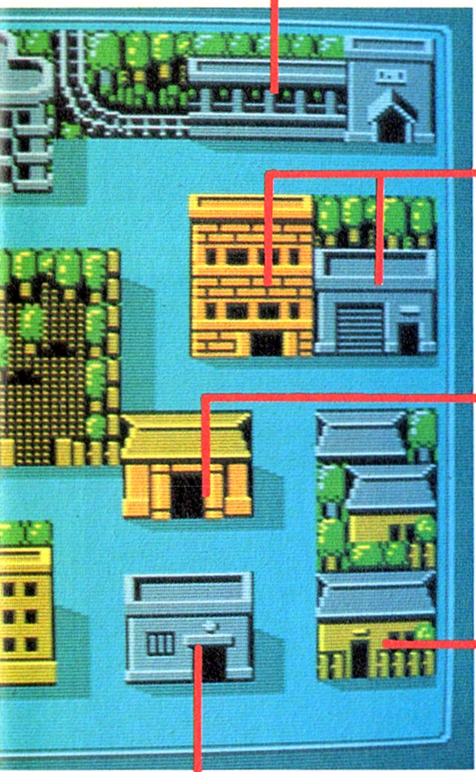
廃工場には「いのくまとらごろう」という変なオジさんがいる。この廃工場では、あまり犯人捜査の手がかりになるようなことを聞くことはできない。しかし、倉庫の方には何度か足を運ぶことになるだろう。犯人はおそらく複数だから、倉庫は絶好の隠れ家になるのだ。



▲廃工場はあまりいくことはなさそうなんだけど…



▼未成年がいってはいけないところとは…、1つしかない



占いの館

この占いの館では、アナタと光GENJIのメンバーとの、相性占いをやってくれる。占いの方法は、「あきすとぜねこ」なのだ。意外とヤミツキになるところが怖い。



▲キミと光GENJIのメンバーの相性を占ってくれちゃうのだ

メンバーからメッセージが…

このゲームのユニークなところは、最終画面で光GENJIのメンバーの1人から、メッセージがもらえるというところだ。たとえばゲームのスタート時に、諸星クンを選んで、「○○チャンってカワイイね。今度ディズニーランドでも遊びにいこうよ！」なんてインプットしておけば、ゲームのエンディングシーンで、諸星クンが登場して、このメッセージを伝えてくれるというワケ。

ということは、たとえば憧れの○○チャンに、メッセージをインプットさせたディスクをプレゼントして、君の熱い「想い」を打ち明けるなんてことも可能というワケだ。ファミコンがとりもつ縁というのも、画期的で"大ウケ"すること間違いなし。

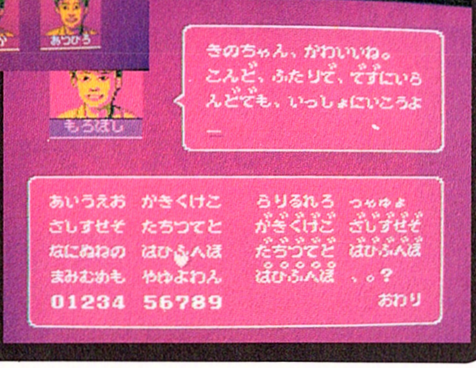
面と向かっては、何も話せない君も、これなら安心だ。でも彼女ん家にファミコンのディスクのハードがなければダメだけどね。その時は、ハードごと贈ることになるのかな!?



▲まずスタート画面において、アナタのメッセージをインプットしておく



▲メッセージを誰に言ってもらうか、光GENJIのメンバーから1人、選ばなければならない



▶こんな風にメッセージを入れて、遊んでみよう。もしかしたら、君の想いが伝わるかもしれないぞ！

交番

この交番には、一見オマワリさんらしくない男がいる。犯人は交番などには、立ち寄ったりしないはずなんだけど、ここで2度ばかし有力な手がかりを、得ることができるのだ。



◀交番にはよくくるぞ

住宅

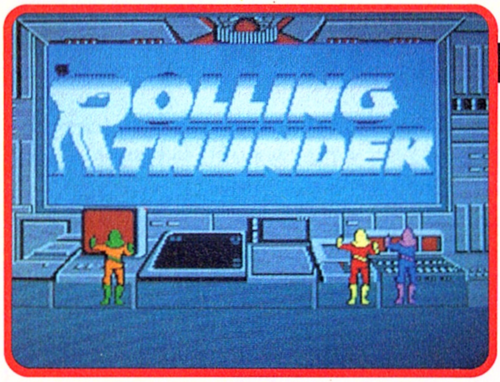
ここには意地の悪そうなオバさんが1人いる。ほとんどここでは手がかりが、得られないだろう。でもくまなく捜査することが、AVGの基本だからね。



◀意地の悪そうなオバさんがいる



▶ここはあまり大切ではないだろう



カセット／ナムコ／3月17日発売／¥5500

ROLLING THUNDER

ローリングサンダー

3月17日——。必本を発売日に買っている人ならば今日だ。このローリングサンダーも、今日発売！　おお、何という偶然。これは、神様が「買えっ！」といっているようなものだ。辛口アクション・ファンにおススメ。

文／手塚一郎

まずは、おさらい。操作方法から

必本Vol. 6を読んだ人や、アーケード版をプレイしたことのある人なら、このローリングサンダーが、どんなゲームかをご存じだろう。

が、それ以外の人は——？

そこで、ここでは、そういった人たちのために、ゲーム内容を説明していこう。と思ったけど、やめた。

大体、ページのムダだもんね。この情報化社会。「知らない＝罪」の公式が成り立ち始めた今だからこそ、キミたちを甘やかしてはいけないのだ。

ローリングサンダーが、サイドビューのシューティング・アクションだということを知らないなんて、罪である。

✚ボタンによる4方向入力と2ボタンで操作することを知らないとは、罪なのだ。

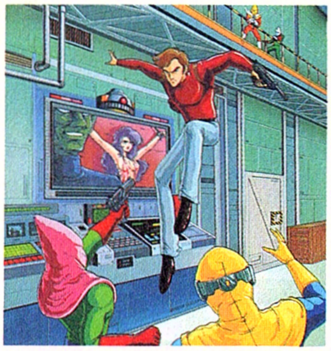
さらに、✚ボタンの左右で移動、ボタンが、ジャンプとショットに対応していることを知らないでいるのは、生きている資格がないのと等しい。

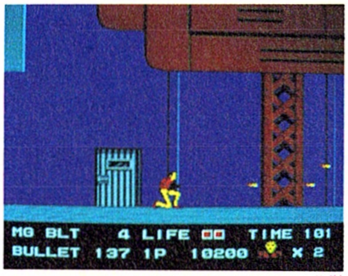
まして、✚ボタンの上＋ジャンプでハイジャンプ（2階への移動）、下＋ジャンプで2階から1階への移動を知らない者は死刑だと、先日、国会で決まったばかりなのだ。

1960年代後半のアメリカを舞台にくり広げられるナムコの異色な移植作・ローリングサンダー。

秘密結社ゲルドラの謎を解明するべく、単身潜入した女工作員・レイラが捕われの身となってしまった！　彼女を救出するべく、派遣されたのがアルバトロス——つまり、キミだ。

・アーケード版よりも難易度をアップして登場したＦＣ版。こいつは買い！





▲このゲームのテクニックのひとつ「二段撃ち」だ。やり方は、本文を読むべし！



▲エリア7は、地下洞窟だ。人造人間・ブローガが、アルバトロスに襲いかかるっ！

図解！これが噂の"やっちゃえポーズ"

「何度プレイしても、エリア4がクリアできません。このゲームは、ボクに向いていないのでしょうか？」

〔千葉県松戸市・奇迷羅（7歳）〕

今日発売のソフトのはずですが、なぜかこのようなお便りをいただきました。不思議です。さて、この悩みの解消法ですが、このゲームは、他のゲームとは違い、「やっちゃえポーズによる自己鍛練」が有効とされています。方法は以下に示します。一度に3回。朝と夜に行なうのがポイントです。奇迷羅くん、ガンバってくださいね。

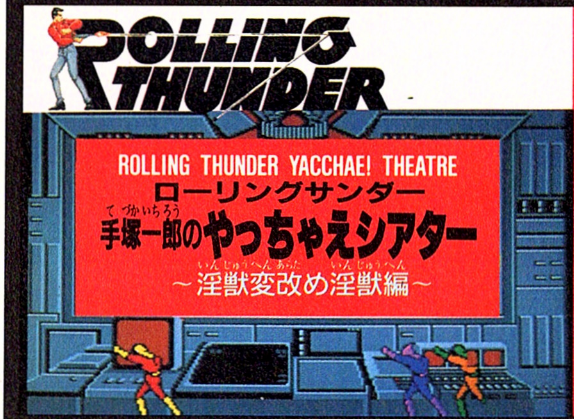


▲肩に拳を溜めて……

右を向くなら左足を、左を向くなら右足を前にして立つ。次に前にした足とは逆の腕を肩に溜め、一気に前方斜め上に突き上げる



▲力いっぱい突き出す



ゴゴゴゴ——。大気が重く哭いている。どこから聞こえるのか？　はりつけになっているレイラの前で、アルバトロスは足を止めた。マブーか？重く開かれる扉の奥、ゆっくりとマブーが現れた。



古ビルを拠点に、マブーの野望が!

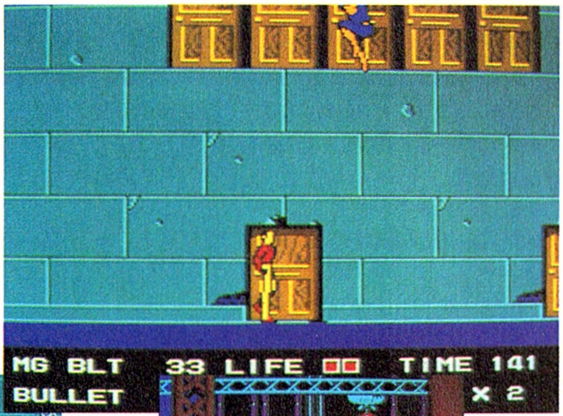
今回紹介するのは、ストーリー2。つまり、エリア6から10だ。

ストーリー2は、1とどう違うのだろうか? マップ自体は、ほぼ同じ。だが、敵の出現パターン、新たに数々のフィーチャーが追加されたのである。難易度は、アーケード版の比ではないほど高いので、気合いを入れろ!

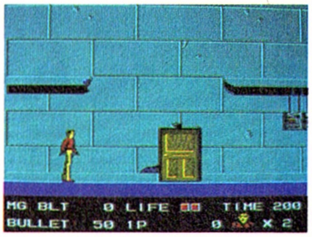
前半は、特に問題ない。

追加フィーチャーとして鉄格子がある。その入口で✚ボタンの上と下で入ったり出たりが可能だ。しかし、アーケード版のように、ハイジャンプでの脱出ができなくなっているため、なるべくなら入らない方がいいだろう。

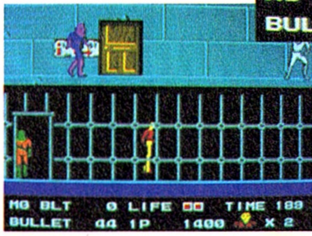
次にエリア1の後半。ここの難易度は高い。追加フィーチャーのレーザーが、実に陰険な位置に配置されているのだ。ジャンプする位置が重要なので自分なりのパターンを組むのがベストト。



▶ここも、エリアーとは違うところ。上のドアからも、マスカーが出現するのだ。常に画面全体に気をくばりながらプレイすること



▶エリア6のスタートだ。パッと見るとエリア1と変わりないようだけど、少し進むと……。

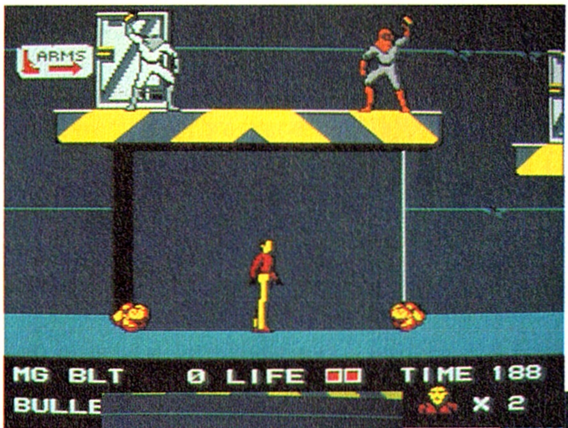


◀ほーら、違う。写真は鉄格子の内側を進んでいるところなのだ



◀エリアーの後半は、なかなかハード。タイヤの中の敵に注意せよ

NYの地下、マブーの要塞が広がる



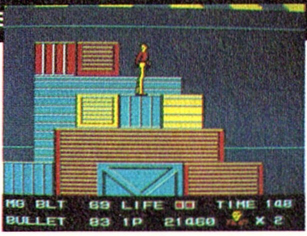
◀爆弾を投げつけてくる変なマスカー。コイツらは、叩きつけてくるだけではなく、横に並ぶと放り投げてくるので注意が必要。がんばれっ!

次にエリア7。ここは全体的に見て、それほど難易度が上がっているとは思えない。エリア6がクリアできる実力があるなら、苦労はしないだろう。

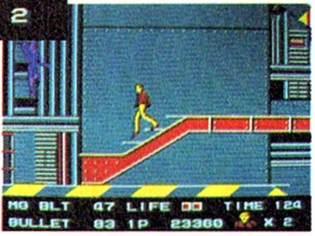
中盤に、コンテナの足場を使って上へ上へと上がっていく場面がある。そこで巨大コウモリことゲルゾが出現するのだ。コイツは倒さないとしつこく追ってくるため、確実に始末するようにしたい。

ここを抜けると後半に突入——。が、その前に難関がひとつ。コンテナを越えて右へと進行方向が変わった直後に、足場が無く、ジャンプをしなければならない場所がある。ここで敵を倒し、ジャンプで渡ってからが大変だ。自分のキャラクターよりも低い位置に弾を撃ってくるのである。つまり、その弾を避けながら、進まなければならないわけだ。慣れてしまうしかないだろう。

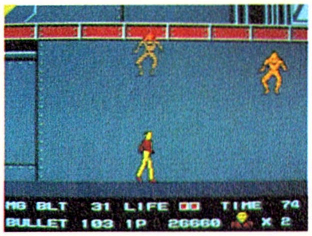
残りは簡単。急がずに、進んでいくこと。



▶コンテナを足場に上るアルバトロス。このあとが難しいのだ!



▶階段は地道に降りた方がいい。突然現れる敵に気をつけようね



◀壁の中から突然出現する忍者たち。最後まで気を抜かないこと





地下洞窟に蠢くは、人工生命体ブローガだった

ここはエリア8。FC版ローリングサンダーで、一番の難関ともいわれているエリアだ。

なぜ、難関なのか――？

まず、ローリングサンダーにおける「嫌なキャラ・ベスト3」が総登場することが上げられる。ブローガ、パンサー、ゲルゾの三種類だ。

ブローガは人造人間・猿野郎。アルバトロスに近づくと、バンバン跳ねまわる。動きに惑わされたり、弾をケチったりしなければ大丈夫。

パンサーは、黒ヒョウだ。屈むと、こちらの弾が当たらなくなるので、倒したことをしっかりと確認しよう。

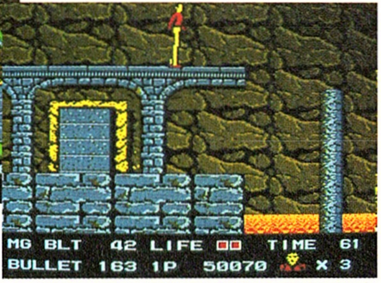
ゲルゾは、巨大コウモリ。アルバトロスが近づくと飛び、画面上部を数回往復したあとで急降下、体当たりしてくる。慌てずに対処せよ。

――こんな感じで、敵キャラクターによる難易度が高いが、エリア8の難しさは、これだけではない。地形が複雑(？)なのだ。

とにかく足場が限られており、ちょっとしたミスで溶岩湖に落ちてしまう。



▲バンバン、ジャンプするブローガ。弾をケチらなければ、大したことない



▼エリア8の難所だっ！ここでは、写真の位置からのジャンプがベスト。がんばれ！





▲ついにパンサー登場。しゃがんで闘うのが基本だね。弾をケチると、やられるぞ！



▲エリア8では、このようにオリの中に入らないとクリアできない場所もある。パンサーに気をつけよう

▼やっと クリアー！ と思ったら大間違い。エリア8は長いのだ。ここからが本番。気合いを入れて進め！ 残りタイムに注意





▲とりあえず、出るよねー。てな感じで、ファイヤーマンの出現。敵の動きを読んで、闘うようにすることが大切だーね。

う・ん・ち・く♡ パンサー



パンサーに関しての「う・ん・ち・く♡」をやることに突然決定したが、実をいうとネタがない。

困った。

と、無意味に改行して、行数を稼いでみたりする。

お、そういえば、ボクが中学の頃に「プーマ」のボストンバッグが流行したことがあった。そのコピー品に「ピューマ」とか「パンサー」などがあったと記憶している。中学生のキミ、今でも、そういうヤツが残っているのかお便りをくれ。

ま、そんなワケだ。

クリアの秘訣は、ジャンプする地点を決めていくことだろう。いや、それしかないのだ。

このエリアは、ストーリー1の単なる使いまわしではない。フィーチャーを加えたり、敵の出現パターンを変えたりだけでなく、後半に新しいマップの追加が施されたのだ。だから、異様なまでにエリアが長い。気をつけるべきは、やはりタイム・オーバーだ。

おっと、書き忘れるところだった。後半の溶岩湖には、ファイヤーマンが登場する。撃つと死ぬ前に分裂するので、なるべくなら離れて戦うようにするのがいいだろう。ここがクリアできれば、エンディングも近い。









「ごめんなさい。あなたにまで迷惑かけてしまって……」 そう切りだし、彼女は、自分が捕われてしまうまでの経緯を語ったのだった……。

――マブーの秘密を知ったわたしは、ヤツらの罠にはまってしまったわ。そして、マスカーが……。



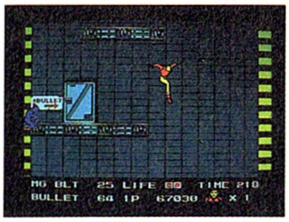
◀特別企画(?)イラスト版"やっちゃえシアター"だ！ ちょっとポーズが違うような気がする

生命創造？　溶岩より産み出された生物が、そこにいた！

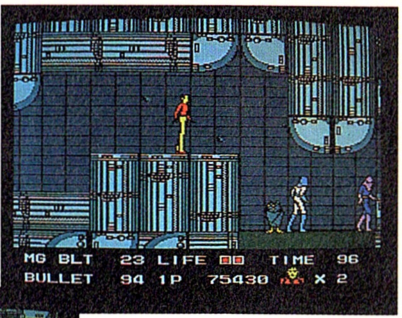
エリア9。ここをクリアすれば、次は最終エリアだ。が、そう簡単にはいかない。ステージの構成自体は複雑ではないけれど、各所に仕掛けられたレーザーが、実に巧妙なのである。コイツには泣かされる。難しいのだ。

コツは？　と尋ねられても困る。慣れるしかないのだ。

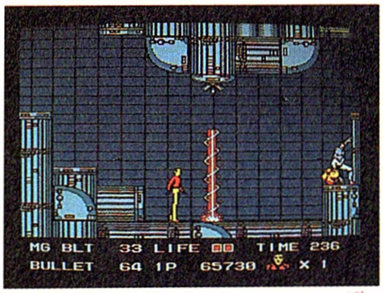
さらに、敵の配置が陰険窮まりない。攻撃できない場所に敵がいるわけだ。ハイジャンプによる敵の誘導を多用することをおススメするぞ。



▲下へと降りる時は下にも注意。弾は忘れずに補給すること



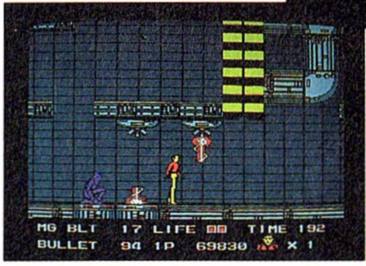
▲地上にはゲルゾがっ！　早目に処理しておこう。マスカー達の動きにも気をつけることが大切なのだ



▲エリア9にもレーザーが！　タイミングが命なのだ。急がずに進む方がいいのだよ、うん



◀ファイヤーマンのイラストだ。撃つと分裂するため、離れて戦いたい



◀二連装(？)のレーザーだ。ここは簡単だけど、先には、もっと難しい場所が待ちかまえているのだ

レイラっ！　その時、マブーが姿を現した！

さあ、いよいよ最終エリアだ。エリア8と9が鬼のような難易度の高さだから、このエリアの難しさも……と思うのが人情。だが、それほどではないような気がする。

それというのも、前の2つのエリアでウデが上がっているからなのかもしれない——。そんなことを考えながらプレイしていくと……。

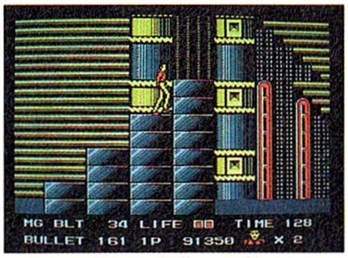
中盤を過ぎるあたりから、このエリアの手強さが判ってきた。とにかく弾を撃ってくる敵が陰険だ。時にはハイジャンプをも使う必要がある。ひたすらゲームに集中することが大切ね。

ここを越えると、とうとうエリアの最後にくる。いよいよマブーとの対決か？　アーケード版では異常なまでに弱かったマブーが、ファミコン版ではどうか？　答から書くと強い。なんと、カメハメ波のような攻撃まで仕掛けてくるではないか。

しかも、マブー登場の前には、ボスキャラ・オンパレードのごとく、敵キャラがバラバラと湧いてくるのだ。

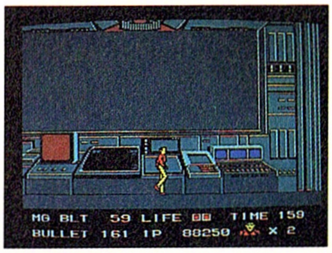
コイツらを全部倒さなければ、マブーとの対決はない。

マブーとの戦いのコツは、ひたすら撃つこと。上段と下段、2つの高さで攻撃してくるが、それらは、こちらの弾で相殺可能だ。撃て撃て撃て撃て！

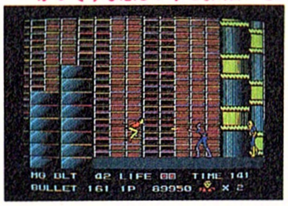


▲さらに進むと、階段が！　何となくマブーがいそうな感じがする。気合いを入れろ！

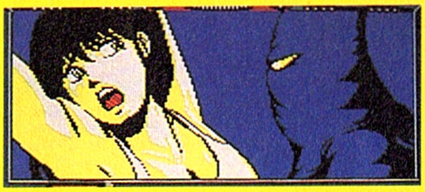




▶ついにエリア10。ところが、指令室には誰もいない。マブーは何処に？



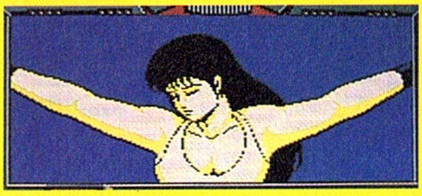
◀突然、マスカーが現れた。最終防衛線だ！



▶わたしは、拷問されたわ。なぜ、秘密結社ゲルドラのことを探るのかと——。殺されるかと思ったわ……



▲あれは、獣の眼だったわ。わたしの身体を値踏みするような——。濡れて、ざらついた獣のような舌。それが這いまわるの……。怖かったわ。恐ろしかった。"儀式が始まる"という声を確かに聴いたわ——



◀わたしは、はりつけにされたわ。儀式が始まったの——。恐ろしい儀式だわ。マブーは、人の生き血を飲むのよ。それが若返りにつながると言っていたわ。信者を次々と殺し、血を集めていたのかもしれない

やっちゃえシアター 淫獣編

CAST　レイラ
アルバトロス
マブー
マスカー

企画・構成　ヒラ坊(ヌレヌレ)
監督・脚本　手塚一郎(ビラビラ)
大道具　ベニー松山(ブヨブヨ)
声の出演　清水博子(アンアン)

カセット／SNK／4月下旬発売予定／¥5900

BASEBALL STAR



ベースボールスター

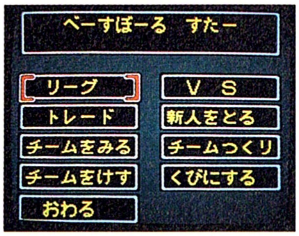
「ベースボールスター」の魅力ってたくさんあるけど、やっぱりオリジナルチームを成長させていく過程がいちばん楽しい。今回は、チーム作りから選手の能力アップまでの注意点を教えちゃう。コレを読めば失敗はナシ!

文／ミラクル大浪

オリジナルチームは目的を考えて作ろう!!

なんといっても『ベースボールスター』の楽しさは自分でオリジナルチームを作ってレベルアップさせていくことにある。選手能力のアップはもちろん、新人を雇ったりトレードをしたりとチーム全体を強化させることができるからね。具体的には、試合に勝つ➡収益金を得る➡選手能力アップ・新人獲得・トレードという順で進めるんだ。

では、試合に勝って収益金が入ったら、どのようにチームを強くしていけばいいんだろう。ここで重要なのが、オリジナルチーム作成の目的。つまり、1P用なのか2P用なのか、ということなんだ。長期的にじっくり戦うのか短期的な数試合なのかといってもイイ。それぞれの目的に応じたチーム強化をしていかないと、決して強いチームは作れない。だから、オリジナルチームを作るときはまず目的を決めること。目的を決めれば、チーム強化法や選手のレベルアップ法は自然と見えてくるぞ!



▲リーグモードは、参加チーム数を設定し勝率を競うモード。1チームで最高125試合まで対戦できる。1Pなら長期戦、2Pなら短期戦で!!



まず、チームの特長を決めよう!!

それじゃあ、オリジナルチームを作ってみることにしよう。まず「チームづくり」モードを選ぼう。キミは下の表にある8つの特長の中からひとつを選べばいいんだ。ここで大切になってくるのが、長期戦用か短期戦用かということ。長期戦用でいくなら「投手王国」がオススメ。長いリーグ戦を乗りきるには投手のスタミナが重要になってくるからね。つまり、ローテーションを考えて試合を進めていけるよーな投手力が必要になってくるワケなんだ。短期戦用でいくならコレというのは特にない。キミの弱点を補強するようなチームを選ぶのがベストだろう。打撃に自信のない人なら「攻撃型」とかね!



◀お金をためるなら人気者チームだが、実力が伴わないので苦戦!?

攻撃型	"うつ"ポイントに重点を置いたバッティング主体のチーム編成
長打力	"パワー"ポイントに重点を置いた長打力主体のチーム編成
守備力	"まもる"ポイントに重点を置いた守備力主体のチーム編成
機動力	"はしる"ポイントに重点を置いた機動力主体のチーム編成
投手王国	投手のポイントに重点を置いた投手力主体のチーム編成
人気者	"人気"ポイントに重点を置いた人気主体のチーム編成
バランス	すべてのポイントが平均的なチーム編成
バラバラ	まったくまとまりのないチーム編成

成長ポイントを振りわける!!

試合に勝つと手に入る収益金を元にチームを強化させていくわけだけど、初期段階では主力選手を成長させていこう。ポイントを上げる方法としては2通りある。例えば、「攻撃型」のチームなら"うつ"ポイントをさらにアップさせる方法と、弱い投手陣のポイントをアップさせる方法。基本的には、チームの弱点を補うように成長させていく後者のタイプのほうがいいんじゃないかな。レベルの高いチームが作れるし、試合展開もスムーズになるよ!!

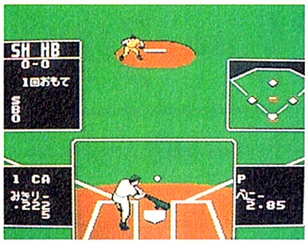
野手・投手	うつ	ボールをミートする力。選手の打率に影響する
	パワー	力。打球の飛距離を表し、選手のホームラン数に影響する
	はしる	足の速さ。塁間の走塁スピードに影響する
	まもる	守備力。前後左右の守備の動き、肩の強さを表す
	チャンス	塁上にランナーがいるときの信頼性に影響する
	人気	選手の人気。観客動員数や収益金に影響する
投手	スタミナ	体力。スピードと変化球のキレの持続力に影響する
	スピード	ピッチャーが投げる速球の平均スピードに影響する
	カーブ	カーブの変化の大きさに影響する
	シュート	シュートのまがりぐあいに影響する
	フォーク	フォークボールの落ちる度合いに影響する

ベースボールスター大会を参考にしてみよう！

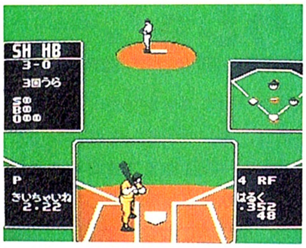
ということで、今度はどのポイントを上げていけばいいのか具体的にみてみることにしよう。右と下にある表は、去る2月7日に行われた「ベースボールスター」大会の優勝チームと惜しくも最下位に終わってしまった必本チームの選手データ。いつもゲームをやりこなしている人同士が対戦するわけだから、技術的にはそう大差はない。結局、選手の能力ポイントの振り分け方が勝負に影響を与えたんじゃないかな。

じゃあ、優勝チームと必本チームのいちばんの違いはどこだろう。ズバリ、守備優先か打撃優先かということだ。

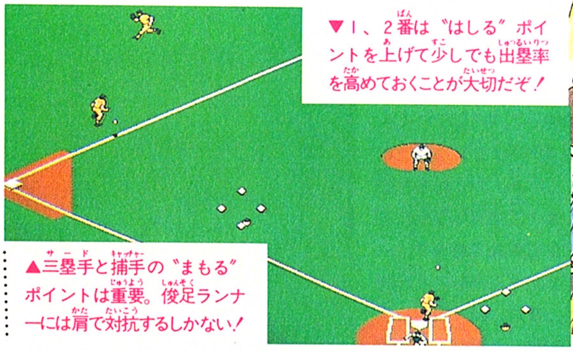
まず、優勝チームの投手の〝スタミナ〟と〝カーブ〟に注目してほしい。全員がMAXの15ポイントになっているね。誰を先発させても常に一定の投手力を望めるということなんだ。必本チームでは、先発できるのはふたりだけ。スピードはまあまあだが、変化球のキレが悪い。この投手力の差は非常に大きかった。また、〝まもる〟ポイントを見ると優勝チームの捕手、三塁手、中堅手がMAXになっている。これは、機動力野球をさせない、最良の策といえる。ここまで〝守り〟に徹していると、〝うつ〟や〝はしる〟を重視した必本チームはちょっとツラかった。攻撃型チームとしてはかなり強力だったにもかかわらず、必本チームが惜敗したのは、ひとえに投手力の差だったのだ！



▲投手は〝スタミナ〟から上げていこう。長いイニングを投げられる投手がいればローテーションもラクになる!!



▲3～5番のクリーンナップを打つ選手は〝うつ〟〝パワー〟〝チャンス〟を中心にポイントをアップさせていこう!!

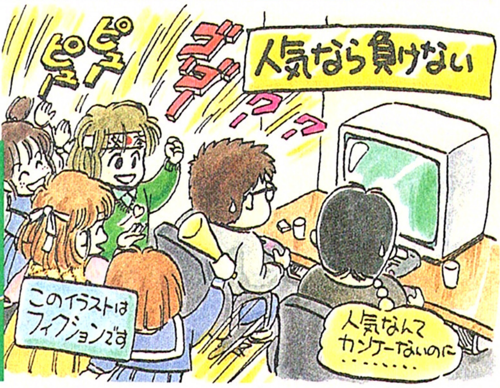


▼1、2番は〝はしる〟ポイントを上げて少しでも出塁率を高めておくことが大切だぞ！

▲三塁手と捕手の〝まもる〟ポイントは重要。俊足ランナーには肩で対抗するしかない！

★優勝チームデータ

打順	守備位置	型・打席	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク	合計ポイント	MAXポイント	評価
／	投	右上	3	5	2	6	2	2	15	9	15	9	5	55	72	A
／	投	右上	4	5	1	6	0	1	15	10	15	15	2	58	71	A
／	投	右上	3	15	1	3	2	0	15	10	15	15	5	60	63	A
／	投	左上	3	5	2	4	1	1	15	8	15	14	4	57	57	A
／	投	右上	4	4	0	3	2	2	15	9	15	4	5	50	67	A
1	捕	右	4	4	3	15	6	1	／	／	／	／	／	33	59	C
2	一	左	15	15	5	2	5	8	／	／	／	／	／	50	75	A
3	三	右	5	4	3	15	2	3	／	／	／	／	／	32	59	B
4	二	右	15	15	5	10	5	3	／	／	／	／	／	53	70	A
5	遊	右	6	5	8	6	2	1	／	／	／	／	／	28	47	C
6	中	右	5	4	6	15	1	2	／	／	／	／	／	33	61	B
7	右	右	15	15	5	14	3	3	／	／	／	／	／	55	65	A
8	左	左	4	6	10	6	0	5	／	／	／	／	／	31	65	B
代	／	左	1	2	4	0	4	4	／	／	／	／	／	15	59	C
代	／	右	3	4	1	3	5	3	／	／	／	／	／	19	50	C
代	／	右	7	4	6	7	3	3	／	／	／	／	／	30	51	B
代	／	右	0	1	5	10	4	1	／	／	／	／	／	21	55	C
代	／	右	2	0	14	7	0	1	／	／	／	／	／	24	53	C



★おちゃめな必勝本チーム

打順	守備位置	型・打席	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク	合計ポイント	MAXポイント	評価
／	投	右下	2	3	1	4	3	4	15	15	10	0	7	51	82	A
／	投	右上	4	0	0	7	2	3	13	10	9	11	0	46	71	B
／	投	左上	3	0	2	5	1	0	6	15	6	1	2	30	67	B
／	投	左上	3	0	2	7	3	0	4	5	5	4	3	21	57	C
／	投	左下	3	3	1	6	2	0	6	12	12	2	10	42	57	B
1	捕	左	10	5	15	3	4	3	／	／	／	／	／	40	67	B
2	三	右	9	5	15	6	4	3	／	／	／	／	／	42	49	B
3	中	右	15	15	7	9	11	10	／	／	／	／	／	67	79	A
4	右	右	15	15	3	11	11	11	／	／	／	／	／	66	85	A
5	左	右	12	8	11	10	6	3	／	／	／	／	／	50	76	A
6	一	左	11	7	3	2	5	7	／	／	／	／	／	35	67	B
7	二	右	10	6	5	4	5	0	／	／	／	／	／	30	53	B
8	遊	右	10	6	3	6	9	0	／	／	／	／	／	34	55	B
代	／	右	5	3	4	2	8	2	／	／	／	／	／	24	61	C
代	／	右	5	8	5	3	6	5	／	／	／	／	／	32	50	B
代	／	右	13	0	0	0	0	0	／	／	／	／	／	13	45	C
代	／	左	3	0	9	8	4	4	／	／	／	／	／	28	49	C
代	／	右	3	2	12	10	2	4	／	／	／	／	／	33	53	B

まるで昭和50年の長島巨人を見るかのような、必勝本チームの低迷の原因は何か？ ちょっとその点に触れてみることにしよう。

まず、もっとも大きな原因としてはデータの入力ミスがあげられる。説明をしっかり読んでいなかったばかりに、試しに入力したデータで大会に臨むはめになってしまったのだ。いったんデータを入力しちゃうと変更できないなんてズルイよな。だから、さっき打撃優先のチームといったけど、それはあくまでも見た目であって、実は何も考えてないチームだったのだ。その証拠に、今回の大会ではまるで意味をもたない〝人気〟に、かなりのポイントをわり振ってるだろ。たしかに、ウケ狙いの必勝本らしいチームといえばそれまでなんだけどね。これじゃあ勝てるわけがない。でも、成績は最下位だったけど、〝人気〟があるから収益金ならきっと負けないぞ！

さびしげな後ろ姿



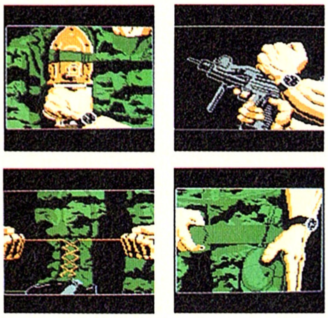
教訓　短期決戦のVS2Pに人気は必要ない！



オペレーションウルフ

ゲームセンターでバシバシ体感したオペレーションウルフがファミコンに登場だ。光線銃（任天堂）やトラックボール（ホリ電機）もってる人は自分で体震わせてランボー気分を味わおうぜ！

文／RYOII





▲パラシュートをつかってジャングルへ。ここからし烈な戦いが開始される

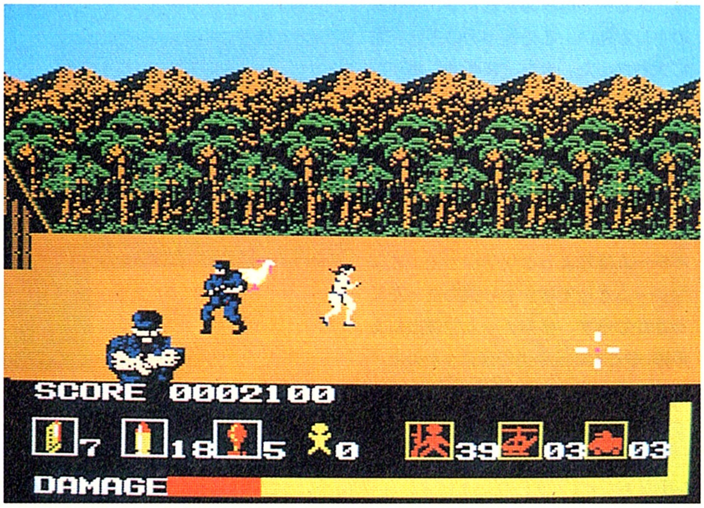
ミッション——人質を救出せよ！

最近アフガニスタンからソ連軍が撤退したり、米ソがデタントにむかったりで世界が平和になってきたなぁと思ってたら、ホメイニ師がやってくれましたネ、過激なことを。

さてそんな過激人間に贈りたいのがこのオペレーションウルフなのだ。発端は南米チェリゴ国で勃発したクーデターだった。これにより前大統領やアメリカ大使館員が捕えられ収容所へ送られてしまったのである。そこでキミの使命は、気分をランボーかマンモスにして、人質奪還作戦オペレーションウルフを遂行すること、なのだ。

戦略によって変わるエンディング

マシンガンとロケット砲を携え、パラシュートで単身チェゴリのジャングルへ降り立ったキミは、まずどこを攻撃するか戦略を立てなければならない。攻撃する場所は集落、通信所、弾薬庫、ジャングルの4ヵ所。どこから攻撃しても自由だが、その戦略のたてかたによってラストが変わるマルチエンディグが採用されている。各ポジションとも倒すべき敵兵数、破壊する戦闘ヘリ、タンクなどの数が決められており、こちらのダメージが真っ赤になる前にその数をクリアしなければならない。攻撃は3D画面で、照準を敵兵やヘリなどに合わせて(✚キー)、マシンガン(Aボタン）や爆弾（Bボタン）をぶっぱなして倒すことになる。が、敵も移動するし、戦場には一般市民も登場する。攻撃対象はあくまで敵兵であって、一般市民に危害を加えるようなことがあってはならない。また、時々画面に出現するアイテムを撃って弾薬などを補給しなければならないのだ。弾薬が尽きれば捕虜として捕えられてしまう。相手によって使用する武器を瞬時に判断して的確な攻撃を展開しよう。





敵兵をけちらして集落を開放しよう

まず攻撃しようと思ったのが集落だ。ここでは敵兵40人、戦闘ヘリ4機、タンク3台が攻撃目標。他の3ヵ所に較べると攻撃目標数が少ないので戦いやすい。

ここでの目的は敵から集落を開放して休息することにある。休息によりダメージが20目盛回復する。しかし、アクシデントで移動中に敵に発見されるなんてこともあるから注意しよう。





敵通信施設を破壊して援軍を防げ！

ここでは敵兵50人、戦闘ヘリ4機、タンク5台が攻撃目標だ。敵兵はだいたい3ラインくらいの線上を移動するのでこのラインにうまく照準を合わせればＯＫだ。が、やっかいなのが赤十字の人が担架を持ってうろうろすること。彼らを撃ってしまえばダメージが増えてしまう。彼らに気をつけて敵の交信を断ち増員を防ぐのだ。でないとヘリ1機、兵3人ずつ増加してしまうから。





弾薬庫を襲って弾薬を補給しよう

弾薬庫には弾薬がいっぱい。ここを襲えば弾薬が手に入る。敵兵45人、爆撃ヘリ4機、タンク5台だが、ヘリとタンクは接近することが多い。うまく爆弾を使えば1個で両方破壊することが可能だ。クリアするとマシンガンとロケット弾が最高9になる。





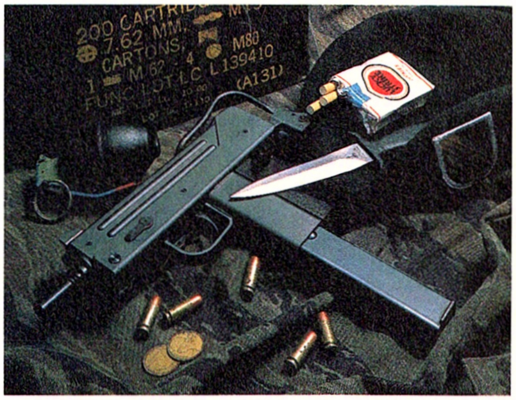
ジャングルをクリアして収容所へ向かえ！

ジャングルは敵兵60人、攻撃艇8隻、タンク8台とシビア。しかも、民間人の往来もなぜか多く、攻撃に苦労する。

しかし、ここをクリアしないと収容所へいくことができない。収容所には5人の人質がいるのである。ここで1人でも救出したら空港へいって飛行機で脱出することができるのだが……。

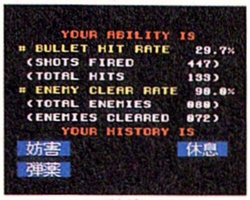
みごとクリアしたら今度は違うルートに挑戦してみよう。ルートによってエンディングが4種類用意されているから。ちなみに最短ルートはジャングル・収容所・空港という道順だ。もっとも難度の高いルートでもあるけどね。







▲弾丸がなくなると捕虜になる



▲これまでの戦績が表示される

カセット／ジャレコ／3月28日発売／¥5800

JAJAMARU NINPOUCHO



じゃじゃ丸忍法帳

「じゃじゃ丸」というと、かつてのイメージ「かわいらしい主人公と敵の忍者アクション」と考えてしまう。この作品はそのイメージこそ薄れたがRPGとしての楽しさが加わった一作に仕上がっているのだ。

文／CB"ジュネーブシンボリ"成沢

各章のストーリーを中心に紹介していくぞ！

第一章 盗まれた忍びの書

久しぶりに忍びの里へと戻ったじゃじゃ丸。だが、里では大変なことが起きていた。大切な「忍びの書」が盗まれたのだ。



①忍びの里

さくら姫の城を出るとここへやってくる。街の中央にいる頭領から話しを聞くと、「忍びの書」が盗まれたことが分かるのだ。装備を揃えて出発！



◀彼は頭領。まったく忍びがこんなことでいいのかいな？

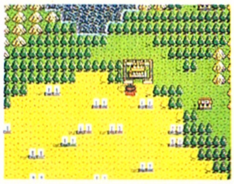
②はかもりの町

忍びの里から北へは川があるために進むことができない。そこで東の方へと進んでいくことになる。

やがて、墓場が見えてくる。ここはゆうれいやおにぐもが現れる。どちらもけっこう強いので戦うときは気をつけて。危ない時はさっさと逃げてしまおう。

また、墓の近くの鳥居には宝玉妖怪がいる。倒せばいかづちの術を使うことができるようになる。

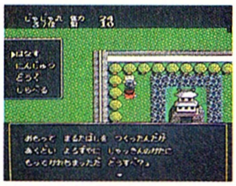
町の殿と話しをすると、忍びの書を盗んだのがカラス天狗だということが分かる。また、八宝斎という武道の達人が川の対岸におり、川を渡るのに必要な丸太橋がどこかにあることを知る。



◀ここのお墓にはゆうれいやおにぐもなどが現れる。ゆうれいで稼げ！



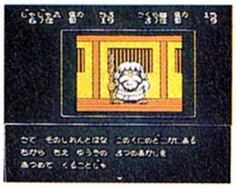
◀そう、この章でのボスキャラはカラス天狗なのだ。手強いぞ



◀丸太橋に関する話しはこの町に来る途中の集落でも聞くことができる

③八方斎のいる集落

丸太橋を手に入れ、川を渡ると5軒ばかり家が立っている集落がある。ここに八方斎がいるのだ。彼はじゃじゃ丸たちに3つの証しを集めよといった。



◀勇気、知恵、力の3つの証しを集めるのだ。かなり厳しい試練だ

④ふなでの町

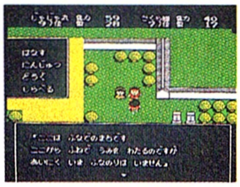
八方斎の集落から東へ進み、岩場へと出る。ここを北にいくと洞窟が2つある。だが、1つは水に阻まれ、もう1つは岩にじゃまされて進むことができない。両方ともアイテムが必要なのだ。

洞窟を無視し、半島の先までいくとおさるのかご屋があるが、好物のらっきょを持っていかないと乗せてくれない。近くのよろず屋で買っていこう。ふなでの町へ運んでくれるのだ。

ふなでの町では洞窟の岩が壊せるアイテムが、町の外ではあのなまず太夫と再会、潜水艦を貸してくれるのだ。



▲らっきょの値段は200両。それだけ貯めるのはなかなか大変だ



◀船乗りを探し出さなきゃ、この町から進むことはできない



◀その船乗りというのがなんとなまず太夫。居場所は簡単に分かるはず

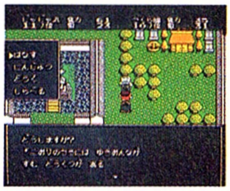
⑤ゆきぐにの町

ふなでの町で手に入れたアイテムで2つの洞窟に入ろう。証しが1つと重要なアイテムが見つかるはずだ。

ふなでの町の北から海へ。すぐ北に雪に囲まれた大陸とゆきぐにの町を発見できるだろう。

ゆきぐにの町では、町の東にあるおゆきの洞窟にカラス天狗の手下が攻め入ったという噂が耳に入る。いってみると強敵がいっぱい。おゆきを助け出すと2つめの証しが手に入るのだ。

この先、まだ話しは続く。海をいけ。



◀この「氷」は町の北にある。何かのアイテムがないと氷の先へ進めない



◀あら懐かしやおゆきちゃん。ここではじゃじゃ丸たちの仲間で登場！

第一章の宝玉の術

いかづちの術（術量5）
雷雲を呼び、敵にかみなりを落とし25のダメージを与える。

まどうぎりの術（術量8）
2分の1の確率で敵を死に追いやる。あまりあてにはできないが……。

かとんの術（術量12）
炎の玉を敵に投げつけ、80のダメージを与える。効く敵と効かない敵がいる。

冒険前にちょっとチェック！①

宝玉と宝玉妖怪

各所にある鳥居には宝玉妖怪がいる。倒せば宝玉が手に入り、術を使えるようになるのだ。術は各章3つずつ、すべて異なっている。

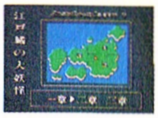




▶巨大で手強いのばかりだ

第二章 江戸城の大妖怪

国で一、二の大きさを争う都、江戸。しかし今は危機に陥っているらしい。大入道が現れて、荒し回っているというのだ。幾人もの人々が果敢に立ち向かったものの、歯が立たない。じゃじゃ丸とさくら姫のコンビはこの窮状を救うため、江戸の街へと向かっていったのであった。

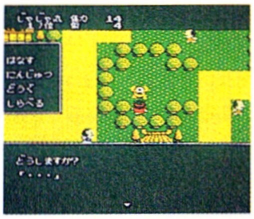


①たびの町

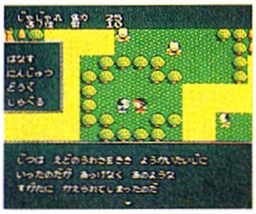
物語はたびの町からはじまる。

この町の人々に話しを聞いても具体的な使命はまだ分からない。ただし妙なことに気づくはずだ。町の真ん中に一つ目の妖怪がいるのだ。彼はかつて人間だったが、大入道によって妖怪にされてしまったらしいのだ。

町の北にある民家から妖怪になった人間を元に戻すにはあかきのこを食べさせればいいということを知る。そして、東のよろず屋であかきのこを買い妖怪に食べさせると……！



▲無言の妖怪。あかきのこで早く元に戻してあげよう



▲かなり強そうな男なのに……。大入道は手強い！



▲目標の朱のまんだらを使い大入道を退治することだ

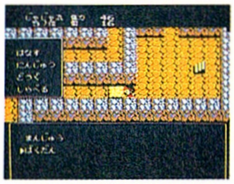
②お寺

町の南西にあるお寺のお坊さんによって、じゃじゃ丸ははじめて敵が大入道であることを知った。ただし、倒すには朱のまんだら、というアイテムが必要らしい。見つけなくては！

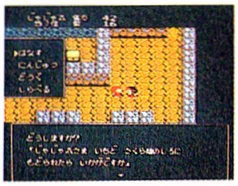
③海底地下道

お寺の南にある地下道は岩がじゃましていて進むことができない。だが、元妖怪だった武蔵が落とした荷物を見つけ出せば、その中にある爆弾によって岩を壊し、進むことができる。浜辺のどこかに隠されているぞ。

海底地下道を抜け、南下すればふどうの町へと至る。



▲どこかで手に入れた爆弾さえあれば簡単に突破して、先へ進める

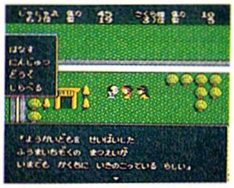


▲このメッセージを聞いたあと城へ戻るとさくら姫が加わるのだ

④ふどうの町

ふどうの町にいる殿様は、家宝のえんま刀を譲ってくれるという。だが、えんま刀は町の外に住む盗っ人、ねずみ小僧に盗まれてしまい、見あたらないのだ。ねずみ小僧に話しを聞いても取りあってくれないし……。

えんま刀のことは取りあえず置いといて、装備を強化して再び冒険へ！



▲ふうま一族！ 彼の力を借りられれば心強いのだが……



▲かなり強力そうな武器えんま刀。しかしなくなっちゃあしょうがない

⑤たにの村

地下道の出口から真東にあるたにの村は、たった4軒の店や家が並んでいるだけの小さな村だ。



▲たったこれだけの家や店しかないが、立派な村なのだ。いたこはいるし

⑥妖怪の森

たにの村からさらに東へ山ぞいに進むと大きな木がある。ここは良い妖怪の住む妖怪の森の入口だ。村の左上は親分の家だが、入ったとたんに奇妙なずんどこちゃがまとの戦いになる。コイツに勝つと重要アイテムをくれるのだ。それがないと先へは進めないぞ。

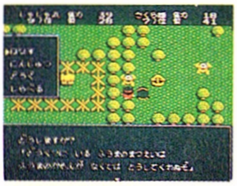


▲ただの大きな木のようだがさにあらず。根元まで進むと自動的に中へ

この村に住むおばあさんからふうま一族に関する情報を得ることができる。それによると、ふうま一族はかつて妖怪を征伐したことがあり、その時に使った防具がどこかの洞窟にあるらしい。



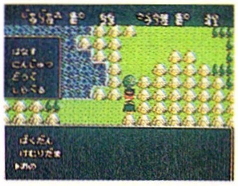
▲さて、どこの洞窟だろうか。この洞窟へいけば手助けは得られるのか？



▲ここでもふうまの情報がもらえる。先に家紋を見つけなきゃならない！



▲ずんどこちゃがまを倒すとこの親分が登場し、あるアイテムをくれる



▲じゃじゃ丸の前にある木は切り倒さないと進むことはできない



▲ねずみはあるアイテムのありかを教えてくれる。助かるねずみだぜ

⑦長い旅はまだ続く

ここまでは中盤戦ぐらい。これから先はまだまだ長い戦いが待っている。やがてえんま刀も手に入るし、ふうま一族との出会いもある。ややこしい謎もまだいくつか残されているのだ。ここまでの道のり以上に曲りくねった道を進んでいかないと目指す江戸へはいきつくことはできない。江戸についたところで、朱のまんだらがなくては大入道に勝てない。さて、どんな結末が行く手に待っているのだろうか……。



▲仏のよろいなるものがある!? ふうま一族に関連した何かなのだろうか

冒険前にちょっとチェック！②

ストーリーの連続

各章はどこからでもスタートできるが、ひとつの章が終わった後に続けてプレイする場合、さくら姫はその章のスタート時からいっしょだ。



▲この通り、最初から2人のコンビだ

第二章の宝玉の術

ゆきつぶての術（術量5）

すさまじい吹雪を生み、8×3のダメージを敵に与える。

おだぶつの術（術量10）

とりついてくる妖怪のみを一撃で倒す。それ以外の敵には効果はない。

まくうばくの術（術量14）

ものすごい爆発で100のダメージを与えるが、じゃじゃ丸も20のダメージを受ける。

第三章 怪！竜神山の主

人々の力となってくれた竜神さまの悪い噂が西の国で広まっているという。いったい何が原因なのだろうか……。本当に竜神さまは悪い神になってしまったのだろうか……。この謎を解くべく、じゃじゃ丸たちは竜神山へと旅立っていったのだった。事の真偽は!?

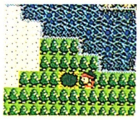


①ひのでの町

ひのでの町でもやはり竜神さまが人人を苦しめているという話ばかり。

ここで武器を揃え、とりあえず北へ向かって進んでいこう。

②仙人の洞窟



ひのでの町の北にある洞窟には仙人がいる。彼が竜神さまの悪い噂を流しているようだ。

③大仏さま

仙人の洞窟の真南には大仏さまがある。大仏さまなら何か知ってるかもと思い、いってみたものの、本当の力が必要になったら来なさいというばかり。

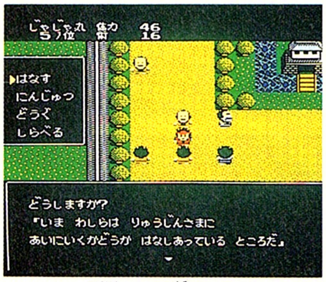
④妖怪の橋

大仏さまの西にある2つめの橋には「まのきり」という妖怪が通せんぼしている。コイツを倒さない限り、西へは進むことができないのだ。

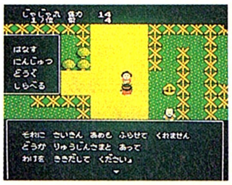
⑤めでたい町

ここでも竜神さまの悪い噂がつきない。海を渡ったところに竜神山があり、住人の誰かをいかせようとはしているのだが、誰もいこうとはしない。

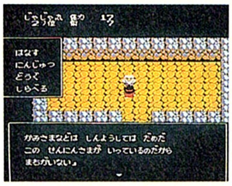
町の外では再びなまず太夫と会うことができる。一章と同じく、潜水艦を貸してくれるのだ。



▲ここでも竜神さまに苦しめられているようだ。何とかしなきゃね



◀姉は連れ去られたし、雨は降らせてくれないし、なんで竜神さまが……？



◀ずいぶんあからさまにけなしているが、信用していいのだろうか



◀大仏さまは清い心の持ち主じゃないと答えてくれないそうだ



◀5～6位になっていればなんとか勝てるだろう。とんぷくをうまく使おう



◀めでたい殿かバカ殿か。どっちにしてもろくなもんじゃねーな



◀ここでもなまず太夫が現れる。例によって潜水艦での船旅ができるのだ

⑥竜神村

めでたい町の西にある竜神村。さすがに竜神さまのおひざ元だけあって、竜神さまの悪い噂をすべては信じていないようだ。また気になる情報が1つある。南の島にもうひとりの竜神さまがいるというのだ。この情報が何を意味するのかはまだ不明。とりあえず町の南にある竜神山へいってみよう。



◀南の島にもうひとりの竜神さま……。この竜神さまが悪さをしてるのか



◀信じる者は救われるのだろうか？　とりあえず竜神山へ急げ！

⑦竜神山

近そうで遠い竜神山。川沿いに一度南下して、山あいを北へ戻るように進んでいかなきゃならない。

洞窟の中央には竜神さまがいる。なんとすべて誤解だというのだ。竜神さまによれば、悪いのは黒龍であり、コイツが竜神さまの力の源である水晶を盗んでしまったというのだ。じゃじゃ丸たちの新たな目標は黒龍を探し出し水晶を取り戻すことに変わった！



◀ぐるっと回ってきてようやくここへ。中へ急いで入ろう



▲とまあこれが真実。やっぱり竜神さまはいい神さまだったのだ。憎むべきは黒龍！

⑧なるとの町

竜神山の大陸は中央が山で分断されているため、海を回っていかないと南下することはできない。その前に竜神山の南東に位置する大陸の方を先にいってみよう。この大陸の東端にはなるとの町がある。ここではさきちという男に、つどいの町へ行ったきり帰ってこない娘を探してくれるように頼まれた。だが、つどいの町へは手形がないと入ることができないというのだ。



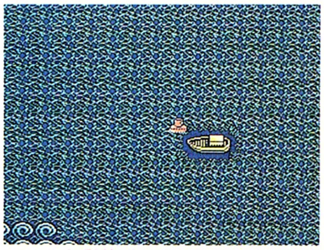
◀この近くに黒龍がいる。でもその前におのを手に入れなきゃならない



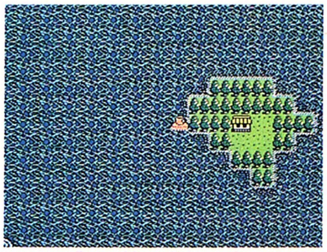
◀佐吉の娘を助けるには、つどいの町へ。しかし手形がいる。手順が多い！

⑨海上をうろうろ

そうしてじゃじゃ丸たちは手形を探しに海上をふらふらすることになる。黒龍と出会うのは、いつのことか……。



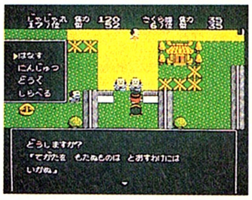
▲これは海賊船。こんなところにいるということは彼らも困っているんじゃないの



▲こんな果ての島にぽつんと家が。重要な情報がありそうだが……!?



◀町が見えた。さっそくいってみよう



◀ここがつどいの町。手形を早く手に入れよう

第三章の宝玉の術

じげんとうの術（術量4）
見えない刀が敵を襲い、28のダメージを与える。

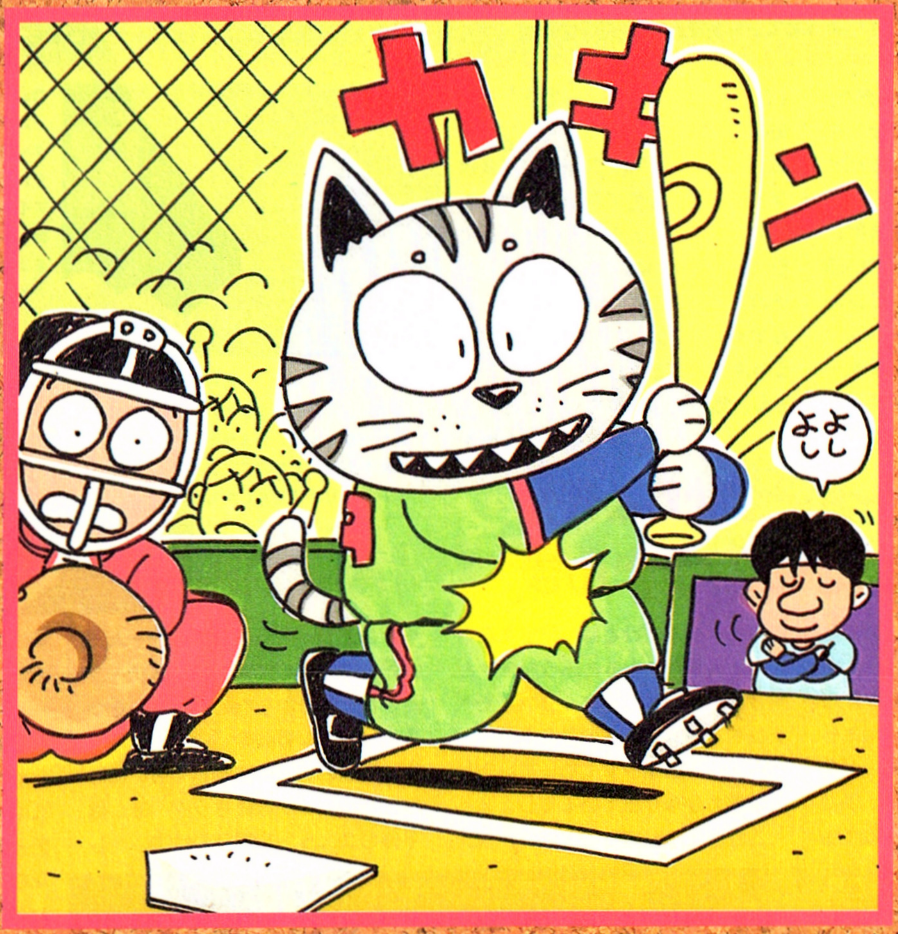
すいとんの術（術量8）
激流を起こし、敵にぶつけて15×3のダメージを与える。

やしゃえんの術（術量12）
妖力のこもった炎を敵にぶつけ、90のダメージを与える。

THE FAMI-COM, TEQUNIQUE LECTURE

必勝テク道場

1989 Vol.7

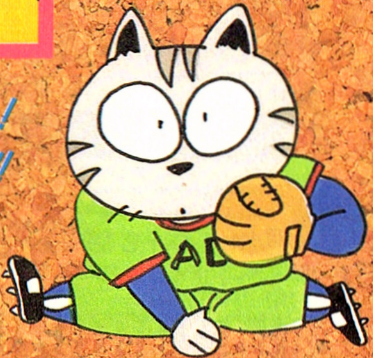






ペナントレースモードで、どうしても勝てないとゆー人！
今回の必勝テク道場を読めば絶対に勝てるようになる!!

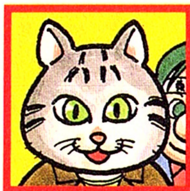
みんなの期待に応え好評発売中の『がんばれペナントレース』!!
今回は対COM戦のペナントレースモードに的をしぼり
対COM戦用の究極の㊙テクを伝授してさしあげようっ!!



ベクトル山田の飼猫チャダ(巨大猫)が、『がんばれペナントレース』の数々の必勝テクに挑戦っ!!

目ざすは日本リーグ優勝だっ!!

コナミ
カセット・¥5900
発売中



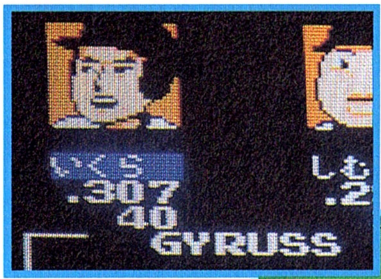
がんばれペナントレース

GAMER／チャダ(巨大猫)

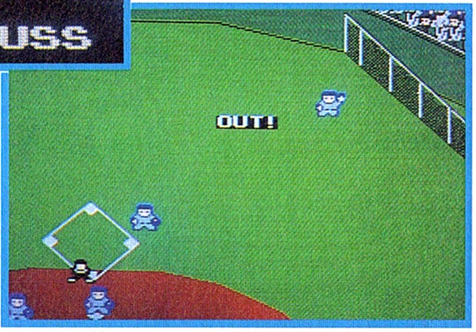
初めまして！　ボクはベクトルさんの飼い猫でチャダといいます。ベクトルさんは学年末試験で精力を使いきってしまったので、日頃の恩に報いるため代りにやらせていただきます。ヨロPク！

Q こんにちは。野球ゲームが大好きで、今までに出た野球ゲームはすべて買っている!!　とゆーくらいのマニアです。ところでさっそくの質問、現在ペナントレースにハマっているんだけど、どうしてもホームランが出ません。自分が選んだチームは、一応セ・パ両リーグの中で一番ホームラン数の多いジャイラスです。それなのに、あ～それなのに、〝れ一て い〟も〝いくら〟も〝しむら〟も、あの超ド級の新人〝ろまん〟でさえも、COMのような190mも飛ぶ豪快なホームランが打てないんだす。もしまぐれでホームランが出たとしても、100mちょいのフェンス際ギリギリの情ないやつばっかり。ミートするタイミングは、バッチリ合っているハズなのにどうして？　ベクトルさん、ぜひ原因を教えてください。

栃木県・清水良夫



◎ジャイラスの〝いくら〟は、打率.307のホームラン数が40本。オープン戦やオールスター戦では、ホームランをガンガン打ってくれる頼もしいヤツ。でも、ペナントレースモードを始めたばかりで年俸をまったく振り分けないと、データの数値が下がったままなのでちっとも活躍してくれないぞ!!



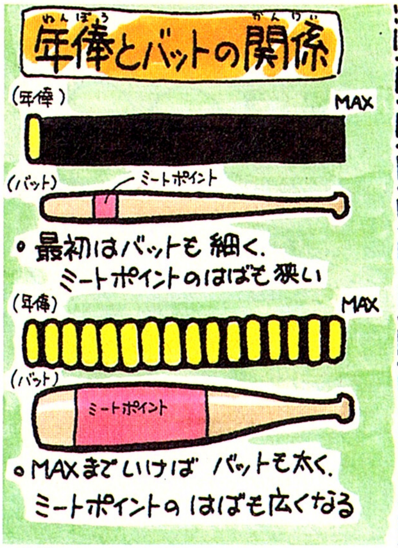
◎確かな手応えっ！　と思っても、年俸が少ないと打球に伸びがない。つまり飛距離が短いままなので、フェンスぎりぎりでおじぎしてしまうってワケ!!

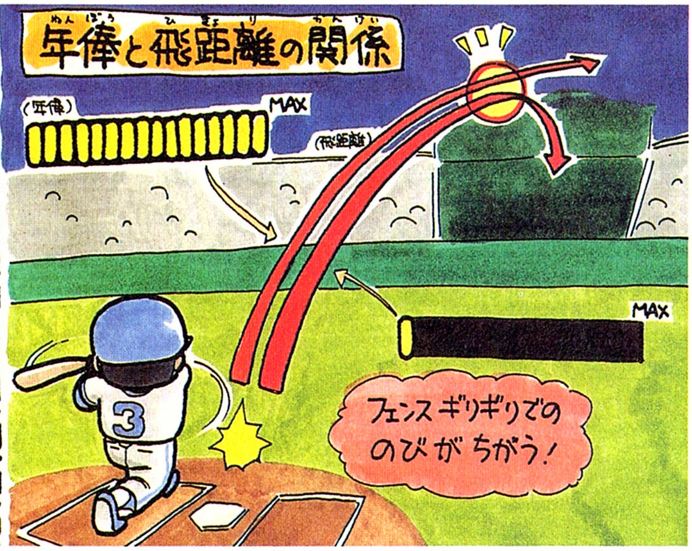
年俸をちゃ～んとあげなきゃ いつまでたってもそのまんま

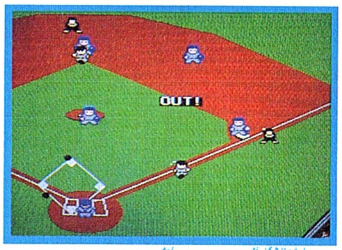
A ハリキって1発めの質問に答えようと思うんだけど、その前にボクからもひとつ聞かせてもらうよ。キミってばペナントレース以外のモードをやってみたことはあるかな!?　別にオープン戦でもオールスター戦でも何でもイイんだけどね。やったことのある人ならわかると思うんだけど、同じジャイラスの〝いくら〟でもペナントレースモードのときよりは、ホームランが出やすくなっているし飛距離もかなり出ているでしょ？

これはどうしてなのか、とゆーと、ペナントレースモードではチーム選択時の各選手の初期データがグ～ンと下がってるからなのだっ！　だからホームラン数40の〝いくら〟だって、実際のデータは20本くらいになってるってワケなのさっ!!　あとは年俸のユニットを振りわけて、少しずつデータの数値を上げるしかないのだ。でもコレがペナントレースモード最大の楽しみなんだニャ～っ!!

それと、ひとつだけいい忘れちゃったけど年俸をMAXまで振り分ければ、逆に最初から設定されているデータ以上の働きをしてくれるのだ。だから清水君がどうしてもホームランを打ちたい、とゆーなら年俸をホームランバッターから重点的に振り分けていけばイイのだ。でも、本当にペナントを勝ち抜くつもりなら、足の速い人の年俸から上げようぜ!!







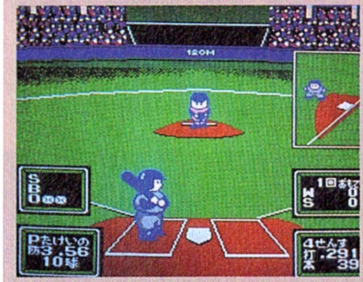
◎ペナントレースに関しては、打撃重視で育てていくよりも守備を重点的に上げていこう！　そうすればペナント開始直後でも、順調に勝ちススムことができるのだっ!!

Q 野球ゲームの神様ベクトル山田さん。どうかオイラのお願いを聞いてくだせェ～っ! オイラのお願いってのは、ペナントレースでCOMから点を取りたいという、ほんのささやかなことなんです。たったコレだけだと、いくら野球ゲームの天才児と呼ばれたベクトル山田さんでも、ナンのことだかわからないと思うのでもう少しくわしく説明します。やっとの思いで、本当～にやっとの思いで出塁しても、今一歩ってところで点が取れないのだーっ!! どうすればそこから点が取れるのか、ぜひとも教えてください。それとも、こ～んなムシのイイ必勝テクなんてありませんかねェ～! 東京都・吉村等

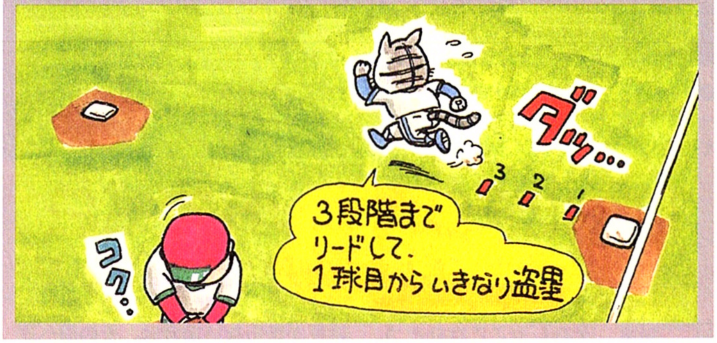
COMのミスをつこう!!

A 吉村君、安心してください。そんな都合のイイテクが、ちゃ～んとあるんだニャ～! くわしくは下のイラスト入り説明を読んでもらえば良くわかると思うけど、すっごく簡単に得点できるんだから便利だぞォ～!! この必勝テクを何回も練習して、COMの動きが完全に読めるようになれば、1回コールドだって夢じゃないっ! てエラそうにいってるけど本当のことだからしかたないのだ!!

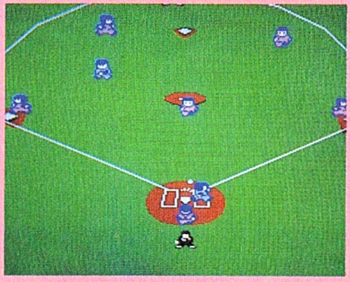
1.出塁したら2塁へ盗塁だ!



まずヒットが出たら、3塁打だろうが必ず2塁で止まる。1塁止まりなら3段階リードのMAXまでリードして1球めから2塁へ盗塁しよう。COMはまったくけん制球を投げてこないので、どんなにリードしてたって平気! ここまでリードしておけば、走力1のどんなに足の遅い選手だって、楽々2塁へ盗塁することができるんだニャ!!



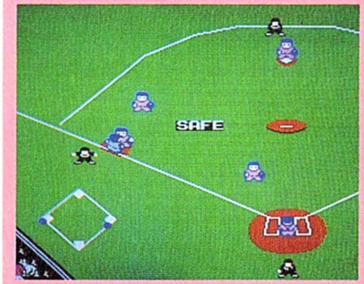
2.走者は最大限までリード!



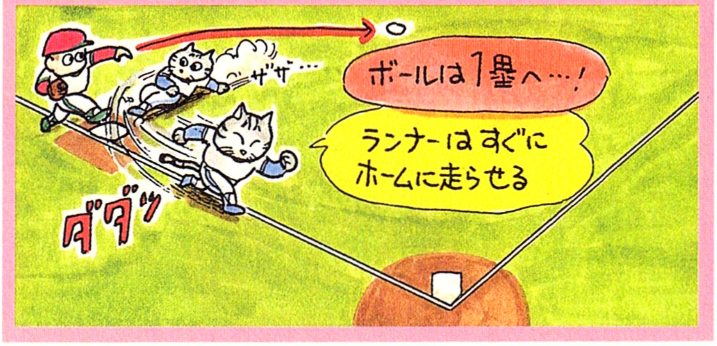
2塁まで盗塁したら、今度もまた最大限までリードさせておこう! ただし、走力が7以上ある足の速い選手は、2段階までしかリードさせちゃダメ! ここんとこがミソだから、みんな良～く覚えておくように。あとはピッチャーがうなずいたら、スグに3塁へ向けてスタート! バッターにはヒッティングではなくバントをさせよう!!



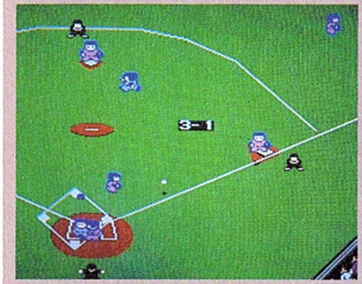
3.3塁走者はホームを狙え!



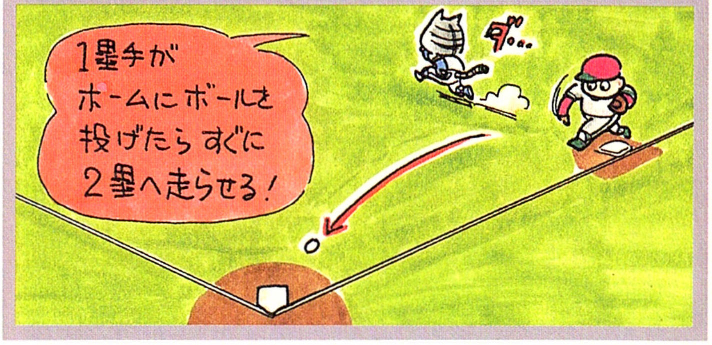
バントをしたときに2塁走者は、ちょうど3塁ベースぎりぎりまできてるハズ。そこでいったん走者の向きを2塁へ、そのあとまたすばやく向きをかえ3塁へ走らせる。するとCOMは間に合わなくても3塁に送球する。そのあと1塁へ送球するから、3塁走者を今度はスグにバックホーム! これで楽々1点を取ることができるんだっ!!



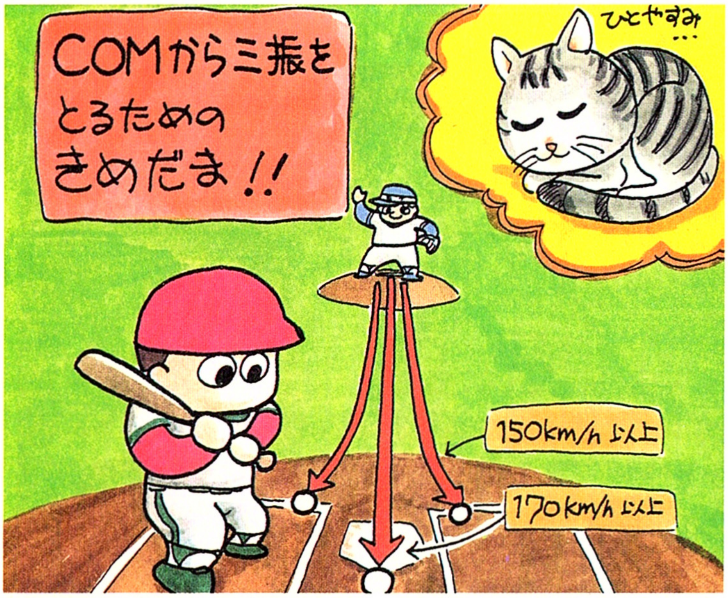
4.1塁走者も楽々2塁へ!!



ここで気を抜いちゃーイケナイっ!! 本番はこれからニャのだ。1塁へ送球したCOMは、あせってホームへ送球してくる。そのときはすでに点が入ってるから平気だし、ホームへ送球したときに1塁走者を2塁へ走らせればコレまたセーフ! あとは1へ戻ってくり返しやれば、調子の良いときなどは軽～く1回コールドが達成するのさ!!



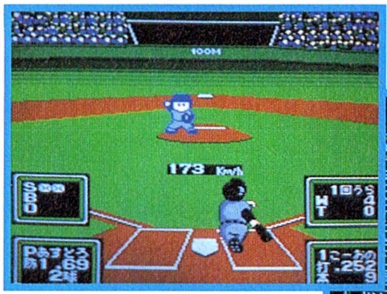
Q 「○ース、かっとばせ、○ース！ ライト～ヘレフトへホームラン!!」「○ゆみ～○ゆみ～ホームラン！○ゆみ～○ゆみ～ホームラン!!」臨場感たっぷりのＢＧＭで、なかなか野球をやってる気にさせてくれます。ところが、景気のいいＢＧＭとはうらはらに、まだＣＯＭチームから三振を奪えません。2ストライクまでは何とかなるんですが、最後の決め球が打たれてしまうんです。どうか僕に〝伝家の決め球〟を伝授して下さい。 熊本・山本義博



フツーの速球じゃダメ!! ボールもつり球も振らないぞ

A こんばんは。試験中４日間徹夜して、昼と夜の区別のつかないベクトル山田です。明日も〝自動制御Ａ第２〟の試験があるので半ページだけ登場させて頂きます。

結論からいうと、ＣＯＭから三振をとる決め球は〝150km以上の速球のみ〟です。２ストライク以降は、ＣＯＭは絶対ボール球に手を出しません。速球のスピードが140kmぐらいしかないなら、ポイントを振りわけてパワーアップさせない限り、三振は不可能ということになります。でも３球も一生懸命投げて１アウトをとるより、初球を内角に投げつまらせて打ち取った方が効果的なんじゃないでしょうか。



◯野手にポイントを振りわけて守りのチームに徹して、打ち取ってアウトをとっていく方が、三振をとるより全然ラクだ!!

◯ボール球でも、150km以上ならＣＯＭは空振り三振に。ちなみに超低目のクソボールでも、170km近くあれば空振りするぞ!!

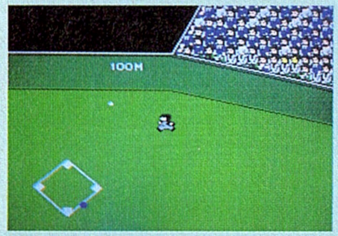


Q イキナリの質問でスイマセン。でも、どうしてもコレだけは知っておきたいんです。『がんペナ』は、ＣＯＭの守備のときに捕球してからのバックアップが早いですよネ。だからライト前の痛烈なゴロでも１塁でアウトになっちゃう。それだけならまだいいんだけど、センター前やレフト前の痛烈なヒットが１塁止まり。２塁打が出ないから頭にきちゃうんですよねェ～っ!! 千葉県・加藤豊

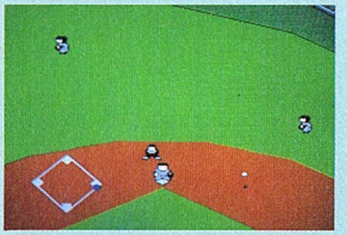
１塁止まりのヒットでも２塁打にすることができる!!

A それじゃここはひとつ、とっておきの必勝テクを教えてあげる。まずＣＯＭの気もちとゆーものを良～く理解してあげよう。『がんペナ』のＣＯＭは、捕球したら相手に進塁されないように、走ろうとする塁に送球する。相手が走らない場合は、その塁へ送球してくる。このＣＯＭの動きを良～く理解してあげれば、１塁止まりのヒットだって２塁へ進めるときがあるんだ。くわしいやり方の説明は左にあるから、良くみてキミも試してみようネ!!

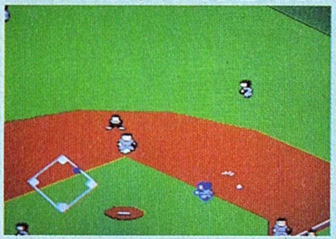
コレなら誰でも２塁打だっ!!



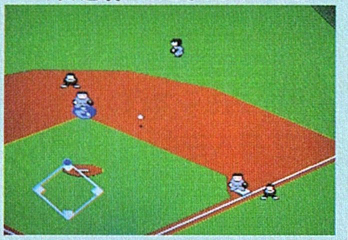
❶ センター前の痛烈なヒット！ ランナーは走らずにそのまま1塁で待とう



❷ ＣＯＭがボールを捕球して、１塁へ向け送球。このときがチャンスだ!!



❸ ２塁へ向けてランナーを走らせよう！ボールは１塁へ向かってるから平気



❹ ＣＯＭがあわてて２塁へ送球してももう遅い！ 楽々２塁はいただき!!



Q ペナントレースのウリは、なんてったってチーム運営にアリっ!! てなことをいってますけど、ボクにはどうしても上手にチーム運営をすることができません。年俸ぐらいだったらあるていどはわかるんです。でもトレードとなると、いったい誰と誰をトレードすれば良いのかまったくわかりません。どうか良きアドバイスを。ちなみにお金は3億円あります。
東京都・根岸和彦



○野手をトレードするなら外人の"まっする"がオススメ



○投手が欲しいなら"あすとろ"あたりがいいだろうっ!!

まずは自分のチームのウィークポイントを探そうっ!!

A え〜ッ! 3億円もあるのにトレードしないなんて、スッゴクもったいないニャ〜!! トレードなんてそんなに難しく考えなくてもイイんだよ。自分のチームに欠けているのはいったい何か? それだけを考えれば自然と自分のチームに欲しい人材が見えてくるでしょ!? たとえば、自分のチームにはパンチ力がないからホームランバッターが欲しいとか、機動力とパンチ力を兼ね備えた選手はいないかなあ? とか思ったことがあるハズ。トレードとは、チームのそういったところを補充するためのもの。だからトレードをしないと絶対にソンしちゃうのだ。それとトレードをするなら外人選手がお得だよ。

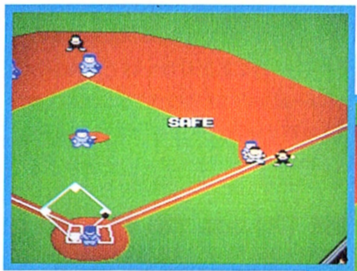




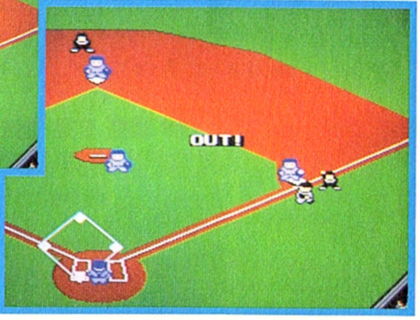




Q ベクトル山田さん聞いてください。ぼくは手先が不器用なので、送球のときにモタついて速い送球を投げることができません。そのためにやらなくても良い点をあげてしまう、とゆーことがよくあります。もちろん送球を速くするためには、選手に年俸をあげて肩を良くすればイイとゆーことは知ってます。でもそれ以外に速い送球を投げる条件か、コツみたいなものがあるなら教えて欲しいのです。どうかそういったことを伝授してください。東京都・橋本潤一



○ボールを捕球してからスグに送球するといっても、タイミングがズレた場合はフツーの送球よりも遅くなり、アウトにすることができない



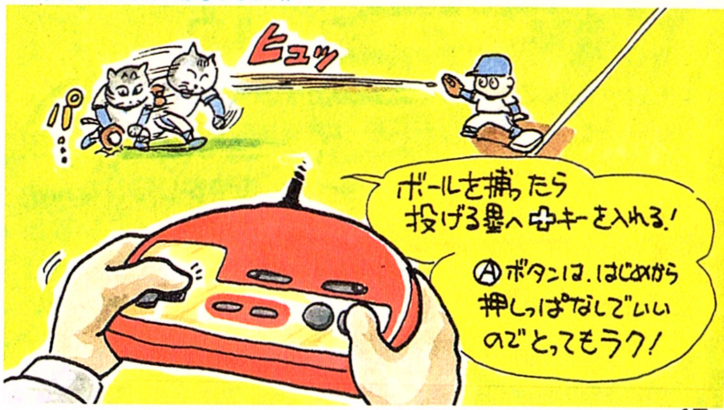
○ところがAボタンが連射になっていれば、捕球してから送球するまでのミスがまったくなくなる。それにいつも1番速い状態で送球できるので、打たせて取るにはもってこい!!

ジョイカードがあれば守備力がグーンとアップするぞ

A 潤一君は連射付きのコントローラーを持っているかな? もし持っているなら、自分の守備になったときにⒶボタンを最大連射にしておこう。たったコレだけで、キミの守備力はグ〜ンとアップしたことになるんだ。『がんペナ』の場合の速い送球とは、確かに選手の肩の強さも影響するけど、捕球してから送球するまでの時間が短ければ短いほどイイ。てことは、Ⓐボタンを最大連射にしておけば、ボールを捕球した瞬間に投げることになる。これなら指先が不器用な人だって、速い送球を投げることができるってワケなんだニャ〜っ!!



○年俸のユニットが余ってるなら、とりあえず肩を良くしたい選手に振りわけておこう!! 打力重視であげるよりも効果的だからネ!!



Q ぼくは『ガンペナ』を買ったばかりで、これからペナントレースを始めようとしているところです。そこで質問なんですが、チーム選択のときにどのチームを選ぶと良いのでしょうか？　実際のプロ野球自体がよくわからないので、『がんペナ』の場合もどのチームが一番強いのかわかりません。もし、選ぶのならこのチームだ！　というのがあったらぜひ教えてください。　愛知県・松岡直人



打撃重視よりも機動力重視型のチームのほうが有利だぞ

A どのチームが一番強いってことはそう簡単にいえないけど、どういった感じのチームを選べばイイってことはいえるかニャ～!?　とにかくペナントレースモードでは、各選手のデータが少し低くなっている。だからホームランバッターには期待ができない。となると、得点のほとんどをホームランバッターに頼るような、打撃重視のチームは絶対的に不利ってことになるよネ。そうするとどんなチームを選べばイイのか、みんなはもう予想がつくでしょ!?　ズバリとタイプをいっちゃえば、機動力野球のできるチームだっ！　とゆーことは、自然とチームがしぼられてくる。ライターズ、ウォールズ、キャップス、オリーブスの４チームがそう。この４チームなら、せこいヒットでも足を使えば余裕で得点できるので序盤戦で非常に有利ってワケ。あとはそのまま順当に勝ち進み、お金があるていどたまってからホームランバッターをトレードすればイイんだニャ。この戦い方をすれば、スゴ～ク楽にペナントレースを勝ち抜くことができるんだ。とにかくペナントレースに関しては、足の速いチームが絶対的に有利なんだぞォ～っ!!

L.ライターズ



チーム打率は.221とかなり低いけど長打力があるので、走力を存分に活かすことができる。〝おたべ〟と〝まつたけ〟を交代すればさらに完ペキだっ!!

W.ウォールズ



パンチ力はあまりないけど打率がケッコー良いので機動力野球にはもってこい。打率が多少下がるけど、〝かった〟と〝おとむら〟はスタメンで使おう!!

C.キャップス



チーム走力は他の３チームよりもグ～ンと低いが、１～３番までがズバ抜けて速い典型的な機動力野球のチーム。投手陣も優れているのでかなり使える。

O.オリーブス



ハッキリいって走力だけが取り柄のチームだが、それでも打撃重視のチームよりはまだまし。〝かみうみ〟と〝たんもり〟は必ずスタメンに入れよう!!

門弟求む!!

みなさんっ！　必勝テク道場は決してなくなったワケではありませんっ!!　今でもベクトル山田をはじめ、クリリン福留、プッツン黒須などの優秀なゲーマーが、首を長～くしてみな様のおハガキをお待ちしております。ゲームに迷いが生じたらテク道場まで御一報ください!!

道場やぶりだー!!

オイラはベクトルやクリリンなんかとは、較べものにならないくらい腕が立つぜっ！　とゆー骨のあるある奴はこのコーナーまでハガキを送ってこい！　本当に優秀なら即、必本のゲーマーだ！



電子水彩

エスキース

ESQUISSE

エスキースは、パソコンCGでこれまで果たせなかった自然に近い画像表現を可能にした、16色対応のパーソナルCGです。

独特な電子の筆と電子の紙とが織りなす多彩な効果で、これまでのCGのイメージからは想像できないほどの、しなやかで微妙な色調をもつ画像を創り出すことができます。特に、最新のプログラミング技術から生み出される〈にじませる〉や〈ぼかす〉〈溶け込ませる〉などの機能は、水彩のような自然の画材のよさを味わわせてくれます。

たとえば、●毛筆タイプの筆を使えば、書道や墨絵のようなぼかしができます。●パレットナイフで、上に乗った色を削ったり乗せたりできます。●クレパスを指でこすって出すのと同じ、微妙な効果を出せます。●透明度や密度を自在に組み合わせて、1つの筆にバリエーションをつけられます。●製図機能で作った図の変形、移動、特殊な画像処理もできます。

手軽な価格と操作で信じられないほどの高度な機能をもつエスキースは、ビギナーからプロまで満足できるすばらしいCGソフトです。

機能

■電子筆　テクニカルペン、サンド、ブッシュ、デフォーカス、エアブラシ、消しゴム、グラデーション、マスクブラシ、など
■電子製図器　定規、自在定規、コンパス、コピー、変形コピー、ムーブなど
■マスク機能
■文字入力　標準、イタリック、ボールド
■画像処理機能　マッピング、モザイク、特殊フィルター、色変換
■アニメーション機能　作った画像を動画にする、連続表示機能
■出力　グレースケールのプリントアウトのほか、付属のユーティリティーでカラーポジも作成可能
■互換性　「スーパータブロー」「Z's STAFF KID98」など

機器

■パーソナルコンピューター　PC-9801VX、RX、RA、VM（16色ボード増設機種のみ）
■メモリ　640KB以上
■マウス　バスマウス
■スキャナー　GT-3000/4000、JX-200
■プリンター　PC-PR201、PC-PR801、ESC-P24、レーザーショット

定価23000円

ウルトラモダンイラストレーター

しりあがり寿氏 エスキースを試す!!

月刊宝島で大好評、この春単行本になって再登場の『お猿のロッカー』の著者、怒濤の墨絵師しりあがり寿氏、エスキースの噂を聞きつけて制作現場に乱入！パソコンの前に座ること3時間。『書道や墨絵のこのぼかし…。この道に入って苦節10年。私の求めていたのはこのソフトだあっ。』と雄叫びをあげ、氏が去っていったその後には、この絵が残されていたのだった。



CGの友&DTPの道具箱

アートライブラリ

ARTLIBRARY

アート・ライブラリはながめて楽しく、使って重宝なクリップアート集です。

絵を描くのはたいへんだが手紙やレポートにちょっとしたアクセントが欲しいという方、趣味でクリップ・アートを楽しみたい方、こんな方たちのために手軽で質の高いグラフィクス・ライブラリをお届けします。



■内容
マーク、ボーダー、アイソメ、文字、国旗、絵文字、スポーツ、動物、乗り物、楽器、各種オリジナルイラスト&カット　計500種
■使いみちの例
●デスクトップ・プレゼンテーション、OHP
●DM、パンフレット、POP、シール
●室内レイアウト、地図
●シンボル、マーク、レターヘッド
●絵グラフ、立体グラフ
●リフィル
●手紙、連絡文書、報告書（カット、アイソメ）
■利用可能ソフト
付属のユーティリティを介して、「エスキース」「Z's STAFF KID98」「花子」「シルエット」その他VRAMデータ使用ソフトが利用できます。なお、このユーティリティは単独で利用可能です。
■対応機種　PC-9801シリーズ

定価12000円

●販売　㈱JICC／〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　(03)288-1426

※この広告の内容は、改良のため予告なしに変更することがあります。

Wizardry®

ウィザードリィII ■アスキー ■発売中 ■¥6500 ■カセット



今回はハーティの特集となった。
戦闘・フロアMAP・モンスター。ウィズに必要不可欠データ数あれど、
そのつき合いの長さにおいて、ハーティの右に出るものはない。
ところでハーティだが、「これが最短」とか、
「これだと楽チン」とか、
人格を軽視した解説が多いことに気づく
フレイヤーの性格別ハーティ診断。昔からやりたかった企画が、今始まる。

文 ベニー松山 イラスト 品川るみ・正輝貴志

PARTY!

ウィザードリィファンのために厳選された33問。それはあなたの心の奥深くにしまい込まれている、自分自身気づいていない秘められた願望をほじくり出し、最もフィットするパーティを選択させるYes、No方式の心理分析だ（ホントかなぁ？）。

あなたの性格選び

まずはあなたの性格決定から。これまでの生活を振り返り、ここはひとつ正直に選んでスタートだ。



GOOD〔善〕

道にゴミを捨てない、トイレのレバーも足で下げない。そんなキミ。

NEUTRAL〔中立〕

朱に交われば赤くなる、状況次第で臨機応変ポリシーなんかないぜ。

EVIL〔悪〕

ひとつ他人の生血をすすり、ふたつ不埒な悪業三昧。困ったものね。

あなたは小説ウィザードリィ『隣り合わせの灰と青春』（JICC出版局・980円）を買った？

マップがあり、座標が判っている時にはマロールを使ってテレポート移動してしまう？

やけに特性値が伸びない、デキの悪いキャラほど愛着を感じてしまう？

ウィズの5種族のうち、一番キライなのは特性値合計の低いHuman（人間）だ？

最強の呪文ティルトウェイトでも、MPがある時は2度がけなどをしてしまう？

幻のワナ、BLADESとSPLINTERSを知っている（ファミコン版にはないぞ）？

僧侶系6レベルで、マディと重なってしまうロルト。こいつを使ったことがある？

エナジードレインでレベルを下げられるぐらいなら、ロストしてしまったほうがサッパリする？

キャラクターの名前をつける時に、種族や性格、職業と合わせるためにかなり悩む？

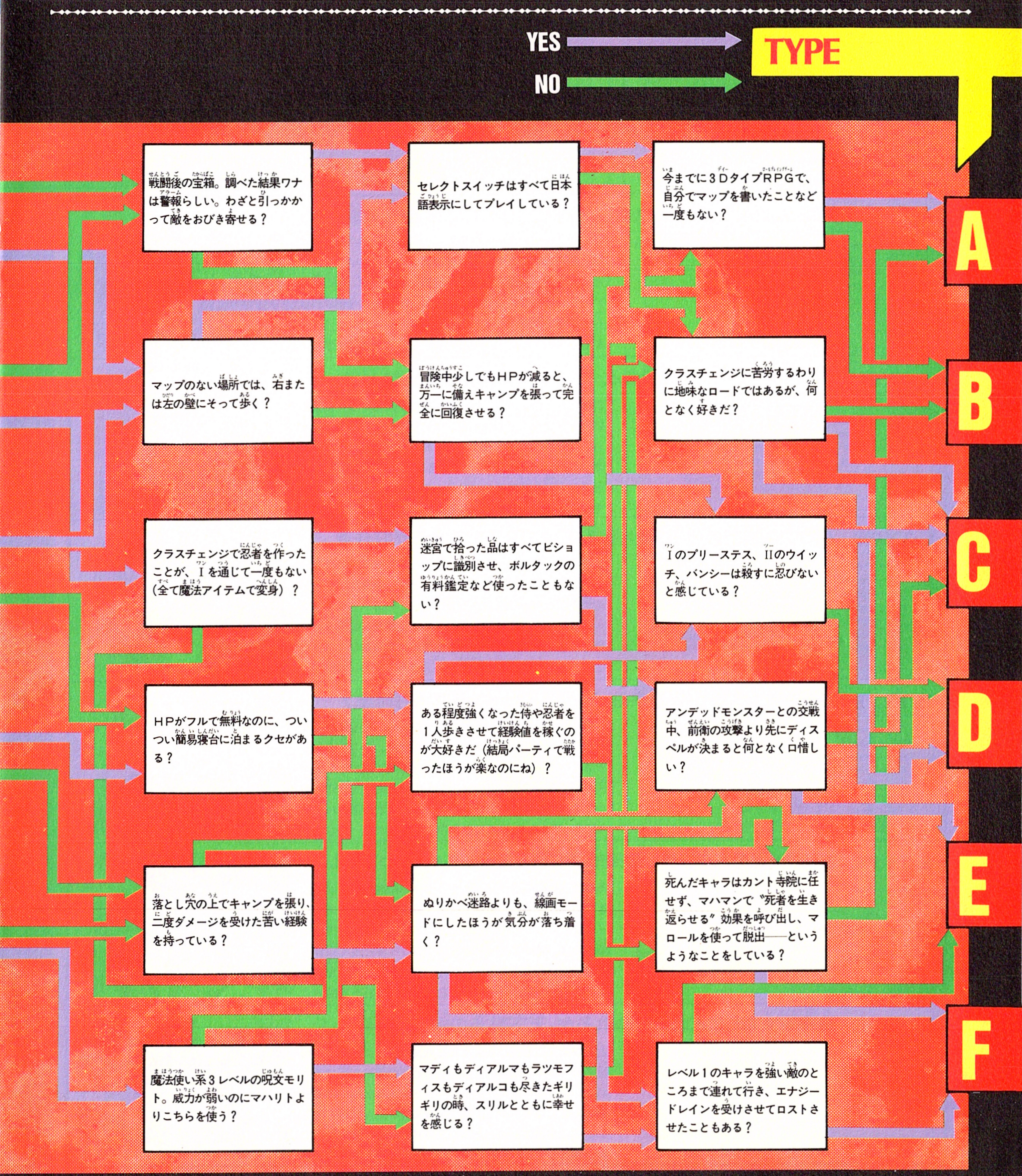
例えば忍者には、ACが下がりにくくても鎖かたびら系の鎧を着せる決まりを自分に課している？

意味はないんだけど、ついウィズも連射スティックでプレイしてしまう？

ゴールドが何百万あろうと、回復のために一週500Gのロイヤルスイートに泊まるのは惜しい？

僧侶系の攻撃呪文マリクト。しかしどうもこの呪文は信頼性に欠けるなと思っている？





YES
NO
TYPE
戦闘後の宝箱。調べた結果ワナは警報らしい。わざと引っかかって敵をおびき寄せる？
マップのない場所では、右または左の壁にそって歩く？
クラスチェンジで忍者を作ったことが、Ⅰを通じて一度もない（全て魔法アイテムで変身）？
HPがフルで無料なのに、ついつい簡易寝台に泊まるクセがある？
落とし穴の上でキャンプを張り、二度ダメージを受けた苦い経験を持っている？
魔法使い系3レベルの呪文モリト。威力が弱いのにマハリトよりこちらを使う？
セレクトスイッチはすべて日本語表示にしてプレイしている？
冒険中少しでもHPが減ると、万一に備えキャンプを張って完全に回復させる？
迷宮で拾った品はすべてビショップに識別させ、ボルタックの有料鑑定など使ったこともない？
ある程度強くなった侍や忍者を1人歩きさせて経験値を稼ぐのが大好きだ（結局パーティで戦ったほうが楽なのにね）？
ぬりかべ迷路よりも、線画モードにしたほうが気分が落ち着く？
マディもディアルマもラツモフィスもディアルコも尽きたギリギリの時、スリルとともに幸せを感じる？
今までに3DタイプRPGで、自分でマップを書いたことなど一度もない？
クラスチェンジに苦労するわりに地味なロードではあるが、何となく好きだ？
Ⅰのプリーステス、Ⅱのウイッチ、バンシーは殺すに忍びないと感じている？
アンデッドモンスターとの交戦中、前衛の攻撃より先にディスペルが決まると何となく口惜しい？
死んだキャラはカント寺院に任せず、マハマンで〝死者を生き返らせる〟効果を呼び出し、マロールを使って脱出――というようなことをしている？
レベル1のキャラを強い敵のところまで連れて行き、エナジードレインを受けさせてロストさせたこともある？
A
B
C
D
E
F

君とベストの相性のパーティはどれかなぁ〜!!

TYPE

A

A-TYPE 転職なし・エリートクラスなし。善悪合わせて7人の最少単位

N——Thief	☞ 気が向けばバタフライ忍者
N——Fighter	☞ そのまま
N——Fighter	☞ そのまま
G／E——Priest	☞ そのまま
N——Mage	☞ そのまま
N——Mage	☞ そのまま

はじめに一言。Aタイプだからって一番いいパーティとは、限らないのだぞ。で、あなたは恐らくというかきっとというか、面倒ごとがかなり嫌いなタイプ。善と悪のパーティを完全に分けるなんてムダの極致、僧侶以外は中立で使い回す——というこの編成がピッタリだろう。転職して育て直す二度手間もないし。凡人集団ですね。



B

B-TYPE エリートクラスはいるけれど……。やっぱり転職はたるいぜい。

N——Thief	☞ バタフライ忍者
N——Samurai	☞ そのまま
N——Samurai	☞ そのまま
G／E——Priest	☞ そのまま
G／E——Bishop	☞ そのまま
N——Mage	☞ そのまま

お答えから察するところ、あなたは手間はキライな常識派。育ちが遅くても後々役立つエリートクラスを使うぐらいの分別はあるけれど、わざわざ転職してロードや忍者(はじめから作れることもあるけど、基本的にムリ)にするほど我を忘れてのめり込んでもいないってところ。ちなみにバタフライ忍者は蝶のナイフで変身した奴ね。

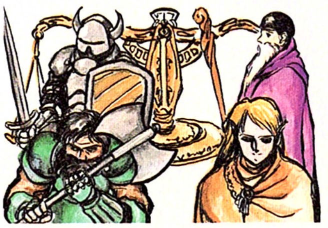


C

C-TYPE バランス重視の実戦向け部隊。スキの見えないとこが好き♥

N——Thief	☞ バタフライ忍者
N——Samurai	☞ そのまま
G——Fighter	☞ 転職してロード
E——Fighter	☞ 転職して忍者
G／E——Priest	☞ そのまま
G／E——Mage	☞ 転職してビショップ
N——Mage	☞ そのまま

ここに挙げた6パーティのうちで、最も攻守のバランスがとれているのがこのパーティ。そんなあなたはウィズの世界にどっぷりとつかってしまい、もはやキャラクターのステータスに一喜一憂していると見た。善悪9名、うち4名が転職する面倒臭さも気にはならないハズ。ところでメイジの転職は呪文を覚えきってから。常識ね。



D

D-TYPE 最終的にはMPがあり余る。ティルトウェイト3連続も可能！

N——Thief	☞ バタフライ忍者
N——Samurai	☞ そのまま
G——Priest	☞ 転職してロード
E——Priest	☞ そのまま
G——Mage	☞ 転職して僧侶
E——Mage	☞ 転職して忍者
G／E——Mage	☞ 転職してビショップ
N——Mage	☞ そのまま

このパターンだと何と転職キャラが5人。特性値がどん底まで下がってしまうクラチェンだけに、その手間と苦労はハンパじゃない。しかも序盤は前衛に盗賊と僧侶が回るので直接攻撃がツライのなんの。ただ、見事育て切ったあかつきにはMPが余ってしまうほどの強力パーティになってくれる。ここにきたなら耐えられる……かな？

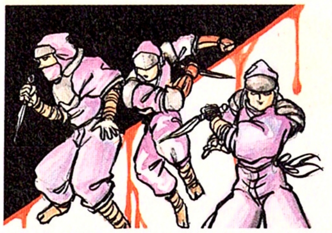


E

E-TYPE 首切り地獄のバタフライ忍者群。運に任せてやっちゃえやっちゃえ。

N——Thief	☞ バタフライ忍者
N——Thief	☞ バタフライ忍者
N——Thief	☞ バタフライ忍者
G／E——Bishop	☞ バタフライ忍者
G／E——Bishop	☞ バタフライ忍者
G／E——Bishop	☞ 気が向けばバタフライ忍者

あなたは転職のように、キャラクターの能力を下げてしまう行為が大嫌い。それでいて、転職の条件がムズカシイ忍者に対しては強い憧れを抱いている。半ば屈折した感情には、無謀すぎるこの試みがコワイほど良く似合ってはいないだろうか……(ウソ)。ま、御覧の通り全面的にウケを狙ったパーティ。これじゃ全滅するってば！

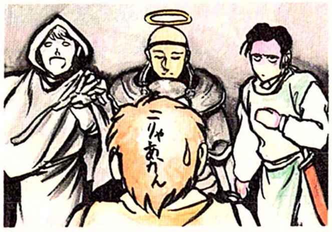


F

F-TYPE 治療呪文なしにどれだけやれるか。天下御免の中立パーティ

N——Thief	☞ バタフライ忍者
N——Samurai	☞ そのまま
N——Fighter	☞ そのまま
N——Mage	☞ 転職して盗賊
N——Mage	☞ そのまま
N——Mage	☞ そのまま

どのフロアにも行けるようにと全員中立の、最低限6人構成のパーティ。確かにこれなら善悪どの階にも行けるけれど、僧侶系の呪文を操るキャラが1人もいないので治療のためにはポーション類を大量に買い込んで行く他ない。ここにきてしまったあなたは見かけの手間を嫌って余計苦労してしまうタイプですね。これで終えたら凄い！



MONSTER&ITEM

Ⅰのモンスターたちが久々に登場。新キャラクターとの対比によって前作のカンが蘇えるか否か？　さらにはとっておきの、攻撃回数とダメージの相関関係や、バタフライナイフの変身能力についての追加情報もあり。やはりウィズは奥が深いぞ。

類似品に御注意！　Ⅰ&Ⅱ敵キャラ比較

設定上ウィズⅠの迷宮から数世代が過ぎ去っているⅡでは、引き続き登場するモンスターというのはほとんどいない。グラフィックが同じなのはワータイガーぐらいのもので、しかも毒攻撃が加わったりと内部データは変更されていたりする。それじゃあⅠで身につけてきた怪物ごとの対処法は役に立たないのだろうか？　いやいや、いやいや。たとえ呼び名は変わっても、能力的にはやけに良く似たモンスターが、けっこういたりするのだ。それを参考にすれば慌てず騒がず、冷静に対応できるってわけ。以下の5組10体だ。

Berserker & LEV.8 FIGHTER

Ⅰ・Ⅱのファイタータイプの代表格。どちらも8レベル以上でマカニトが効かず、マダルトに耐えるだけのHPを持っている。ただ、ⅡはⅠよりも敵の直接攻撃が当たりにくいので楽かも。

Ⅱ．バーサーカー



Ⅰ．レベル8ファイター



Mummy & SHADE

どちらもアンデッドで、HPや攻撃力は低いんだけど、恐らくは最初にエナジードレイン攻撃をかけてくる強敵だ。幸い呪文の無効化能力はないので、ディスペルとマハリト程度で倒せる。

Ⅱ．マミー



Ⅰ．シェイド



Elven Mage & LEV.10 MAGE

集団でマダルト級の呪文を唱えてくるハイレベルメイジたち。先に全滅させないとパーティの被害が大きくなるという、相変わらず油断ならない連中だ。エルフメイジは呪文無効化もある。

Ⅱ．エルフメイジ



Ⅰ．レベル10メイジ



Fiend & LESSER DEMON

仲間は呼ぶわマハリトは唱えるわ、おまけに魔法を無効化するとんでもないヤツら。どちらかというとフィーンドのほうが能力が高いけど、ラカニトは邪魔できないという弱点がある。

Ⅱ．フィーンド



Ⅰ．レッサーデーモン



Witch & PRIESTESS

ウィッチはメイジ系、プリーステスはもちろん僧侶。なぜこの2種が並んでいるかというと、ⅠとⅡの好感度キャラNo.1同士だからだ。大した攻撃力はないから、逃げるまで男はガマン。

Ⅱ．ウイッチ

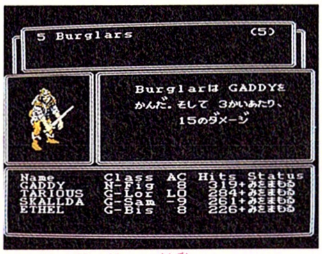


Ⅰ．プリーステス

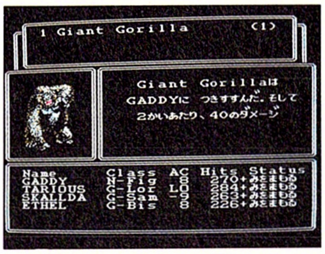


ACが低いとダメージが変わる当然の話

キャラクターの身につけている防具の総合値、すなわちアーマークラスが低いほど敵の攻撃は当たりにくくなるという、当たり前なんだけど面白い話をひとつ。他のRPGでは一般的に防具がダメージを軽減する役割を持っているのに対し、ウィズでは敵の攻撃を失敗させ、また1ターンあたりに手を出してくる回数を減らす働きがある。具体的な例を挙げてみよう。あるモンスターが1回あたり2～6の威力のある攻撃を7回繰り出してくるとする。もしもACが10で7回攻撃を受けてしまった場合、ダメージは14～42にものぼるわけだ。ところがACが低くなってくると、このモンスターのもともとの攻撃回数が減っていき、3回ぐらいになればすべて当たってしまっても6～18ダメージに押さえられる。中には攻撃回数が増すごとに1回のダメージが増加するヤツもいるようなので、とにかく防具は良い品を装備したいのだ。



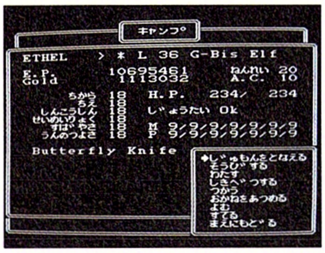
▲6階の敵の中では弱腰のバーグラー。しかし3回目の攻撃ダメージが高いのだ



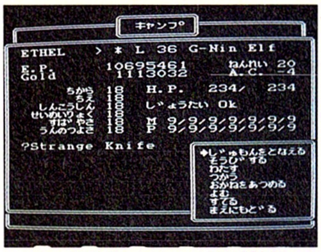
▲攻撃力がハンパじゃないG・ゴリラ。1回6～36ダメージで2回攻撃してくる

呪文を大量に使えるビショップ忍者なのだ

魔法使いや僧侶を成長させて全レベルの呪文を9回ずつ使えるようにしても、転職したクラスがその系統の魔法の能力を持っていなければ、魔法の最大使用回数はそのレベルに属する呪文の個数にまで下がってしまう——というのは周知の事実。元僧侶の戦士は7レベルの呪文が2回しか使えないし、元魔法使いの忍者も3レベルの呪文が2回しか使えない。結局両系統の魔法の能力があるビショップ以外は、どうあがいてもすべての呪文を充分に使いこなせるとはいえなかった。ところがⅡではあの変身アイテム・蝶のナイフで究極の魔法忍者になれることが発覚したのだ！　とりあえずはビショップでひたすらレベルアップにはげむ。頃合を見計らってナイフのS・Pを使えば、その時の呪文使用回数をそのままに忍者になれてしまうのだ。全レベル9回使える忍者なら、できないことはディスペルとアイテム鑑定だけ!!



▲苦労に苦労を重ねて、やっとこぎつけた使用回数オール9。レベル36だってさ



▲これが変身後。これなら前衛後衛どこでもOKだし、ひとりで冒険も楽勝？

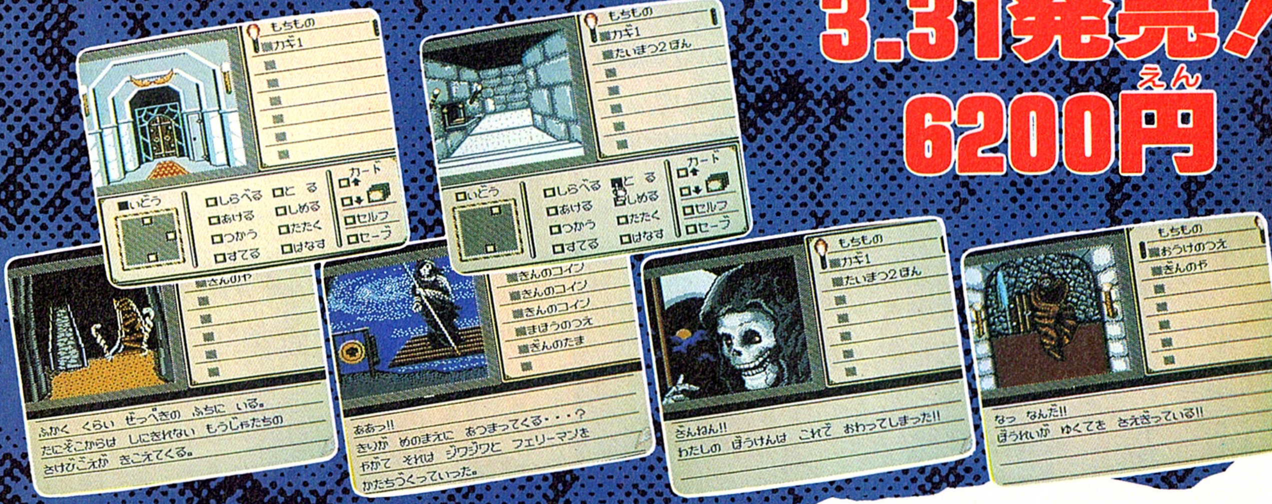

KEMCO
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
ケムコ テレホンサービス
KEMCO
ADVENTURE SERIES
アドベンチャー・シリーズ
君を
悪魔の城へようこそ……。
FAMICOM FAMILY

恐怖に誘う100を超える迫真のグラフィック画面

シャドウゲイト

世界はいま悪魔に狙われている——。王家の血をひく若き勇者は、悪魔の城「シャドウゲイト」へ行き、その主謀者ワーロックを打ち倒さなければならない。隠された数多くのアイテムと呪文を武器に、魔王ワーロックとその邪悪な手下どもを見事に退治して、平和な世の中を守るのだ……。

3.31発売！
6200円



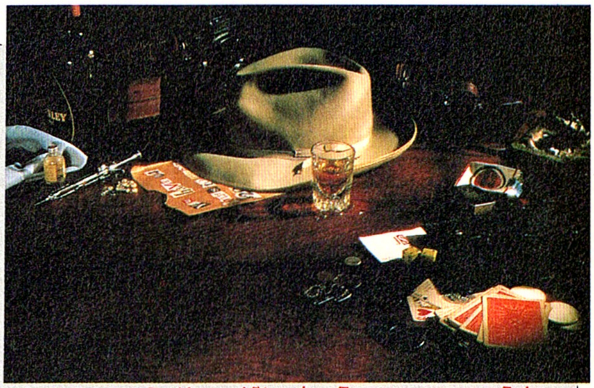
A Nightmare Comes True!!

デジャヴ

Deja Vu

子供にはヤバイが大人にはもっと危険だ。

本格的ミステリーアドベンチャーゲームがファミコンに登場した!! 記憶をなくし、殺人事件にまき込まれてしまったあなたは、推理力、観察力を働らかせ、無実の罪を晴らすことができるか……。



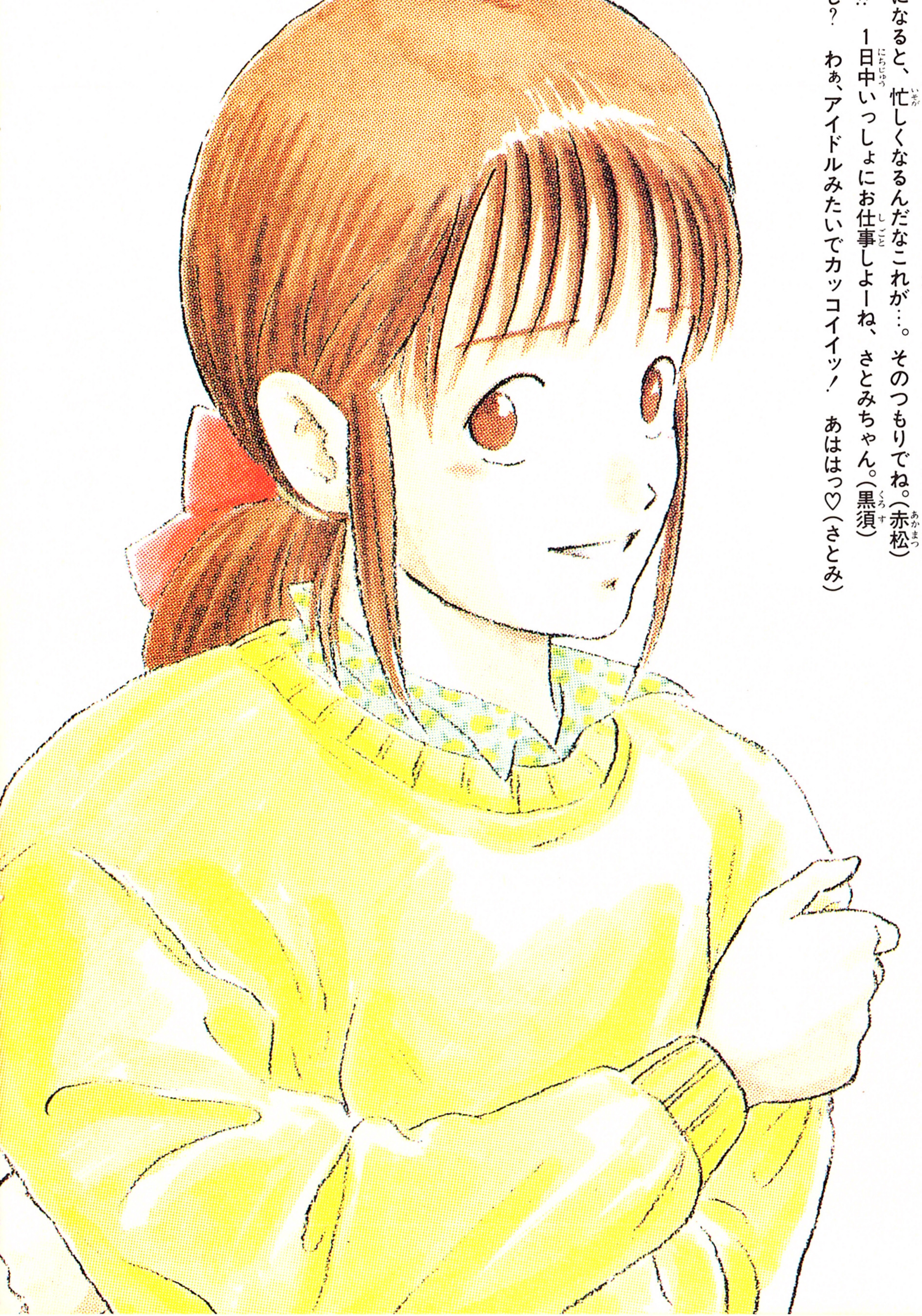
好評発売中9800円

お問い合わせは……☎(0823)21-3300 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号

BUG★BOY CLUB

バグボーイクラブ

みなさんの学校はいつからですか? 春休み。さとみんトコはもースグなの。
いつも仕事ずくめだから、おもいーっきし遊ぶんだぁ。スキーに行こっかな…。
学校が休みになると、忙しくなるんだなこれが…。そのつもりでね。(赤松)
やったねっ!! 1日中いっしょにお仕事しよーね、さとみちゃん。(黒須)
え、休みなし? わぁ、アイドルみたいでカッコイイッ! あはは♡(さとみ)



BUG★BO

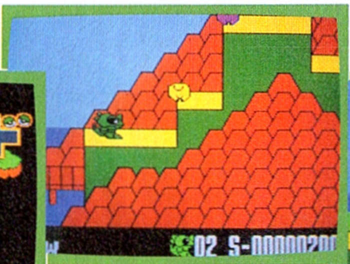
5 ウラ面&ボスセレクト技大公開!!



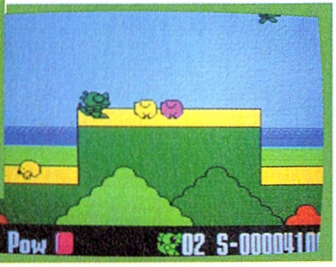
❶⬆タイトル画面のとき⒈コンで、下下Ⓐ下下下Ⓑ下と押せばウラ面、上上Ⓐ上上上Ⓑ上と押せばボスセレクトだ!!



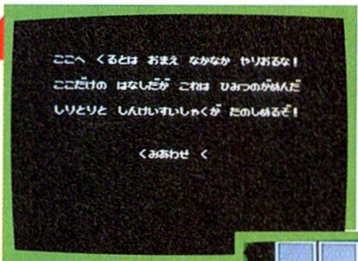
❷⬇ぴよよ〜んと音がして、タイトル文字が赤から青に変われば成功だぞ!!



❸⬆スタート直後から、いきなり敵がウヨウヨ出てくるぞっ!!



❹⬇スーパーワギャナイザーをくれる長老が出てこないのでクリアは大変だ



❺⬅✚キーの上下であ〜くの文字を選べるぞ! 下の表を参考にして対戦するボスを決めよう!

❻⬇ドクターデビルとの対決に備え、いろんなボスと戦っておこう!

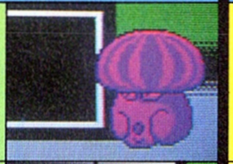
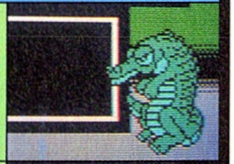
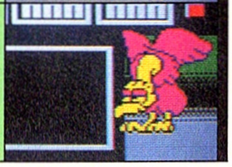




ワギャンランド

お得技 群馬県・内田雄三

音声怪獣ワギャンが活躍するアクションゲーム『ワギャンランド』!! 今回、ウラ面へいくコマンドとボスセレクトが1度に発見されたぞ!! ウラ面はオモテ面より敵の数が多くなるうえ、使えるアイテムも限られてくる。まさに難しさの極致!! で、もうひとつはボスセレクト技。8人のボスを自由に選んで、しりとりや神経衰弱だけをプレイできるんだ。ユニークなボスを見るだけでも、やってみる価値があるぞ!!

入力文字	対決方法	ボス		入力文字	対決方法	ボス	
あ	しりとり	マッシュ		お	しりとり	アリゲ	
い	しりとり	ガンク		か	神経衰弱	バウテン	
う	しりとり	マジョーラ		き	神経衰弱	クロコ	
え	しりとり	キューラ		く	神経衰弱	ゲッハー	

5 スーパーバグにはソフト5本
お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本のプレゼント。もっとすごけりゃ10本だっ!!

3 ハイパーバグにはソフト3本
スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本。アスキースティックでもOKだよ。

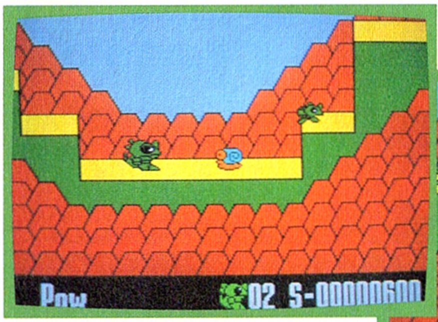
2 すぐれた技にはソフト2本
小技だろうと技は技。すぐれた使える技ならリッチに2本プレゼントしちゃうぞっ!!

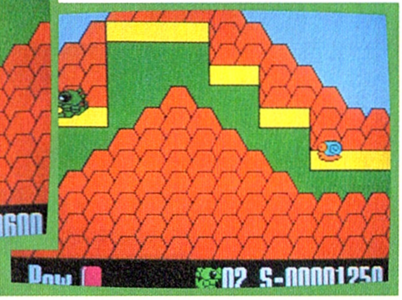
1 ふつうの技にはソフト1本
なさけなくても使える技、楽しめる技ならなんでもOK。ソフトを1本プレゼント!

おまぬけ技でも特製バッジ
おまぬけな技を送ってくれた人には、バグボーイ特製のバッジをプレゼントだぁ〜!!

YCLUB
バグボーイクラブ

3 無敵ワギャンにラクラク変身だっ!!





①←まず、ワギャナイザーを取ってパワーアップ!! ワギャンの声が大きくなる



③↑セレクトボタンを押して全体マップを出そう。これがいちばんのポイント!!

⑤↓おおっ!! ワギャナイザーがまた現れたぞ!! 取ったら再びバックしよう!!



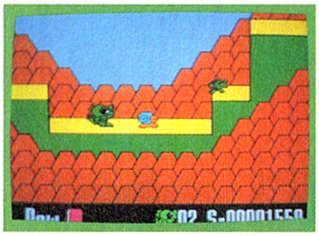
ワギャンランド

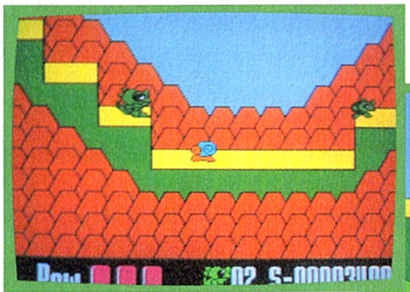
お得技　神奈川県・今技知之

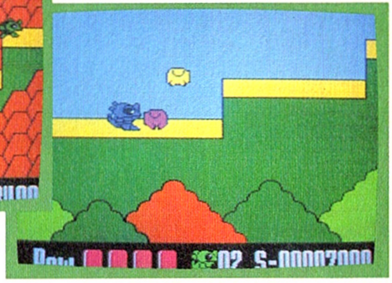
マップ上のワギャナイザーを4つ取るとワギャンが無敵になるよね。でも、4つ取るまでがけっこー大変。そんなときにこのワザを使ってほしい。ワギャナイザーを取ったら、後ろに下がってセレクトボタンを押すだけ。すると、取っちゃったハズのワギャナイザーが見事に復活するのだっ!! 往復すれば、その場で無敵になれる超お得ワザだぞ!

②↑ワギャナイザーを取った位置が見えなくなるまでバック。敵に気をつけてね

④↓もう1回セレクトボタンを押して、元の画面にもどし前進していくと……!?







⑥→②～⑤をくり返してワギャナイザーを4つ取れば、あっとゆー間に無敵ワギャンだ!!

2 しりとり必勝法はコレ!!

ワギャンランド

お得技　大阪府・木下明

ボスとのしりとり合戦で勝とうと思うなら、まともな読み方をしたらダメ。英語読みなどの意表を突いた裏言葉を早く発見して、敵に次の絵を引かせないよーにしよう。例えば〝ル〟とか〝プ〟で終わる絵をこっちが引けば100%勝つ。キミも必勝裏言葉を探そう!!

①↓敵が「〝き〟のつくものは?」と言ったら、〝ろうそく〟を選ぶ。裏言葉は〝キャンドル〟







③→〝か〟が出たら〝コーヒーカップ〟を選ぼう。裏言葉は〝カップ〟!!

②↑〝た〟なら〝うずまき〟を選ぶ。裏言葉は〝タイムトンネル〟!

1 天下無敵の7UPだっ!!

①↓神経衰弱にしろ、しりとりにしろボスと対戦するたびに7UPのチャンスがあるのだ!



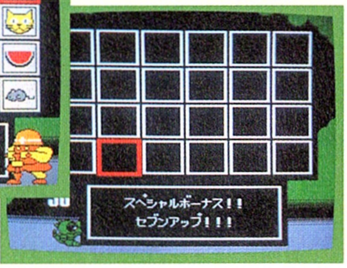


②↑神経衰弱で敵に1ポイントも与えずパーフェクトだと7UP!!

ワギャンランド

お得技　大分県・森司

出たっ!! ワギャンがイッキに7匹も増えちゃう方法を発見!! 7UPなんてゲームはめったにないけど、そこはナムコさんの心優しい(?)気くばりかもね。とはいっても、そーヤスヤスと7UPはさせてくれないぞ!! じっくりと腰をすえて、いざチャレンジだっ!!



③←しりとりでは、最後の1枚をこっちが取ると7UPだっ!!

BUG★BO

❸ まっ暗ヤミでもスイスイ!

ウィザードリィII
お得技　東京都・岸本勝也

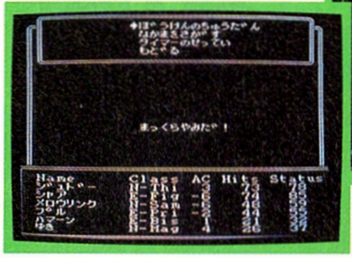
早くも『ウィザードリィII』のスゴイ技が発見されたぞ!! 5階にあるダークゾーンで、いつもは使えない魔法やアイテムが使えちゃうんだ。暗闇の中に一歩入ったらすぐこの技を使おう。自分の位置がわからなくなっても、敵が現れても魔法があれば怖くないっ!!



❶← 5Fのダークゾーンは普通、呪文もアイテムも使えないけど



❹↓敵が出たって大丈夫。"マカニト"や"ロルト"で楽勝なのだ!!

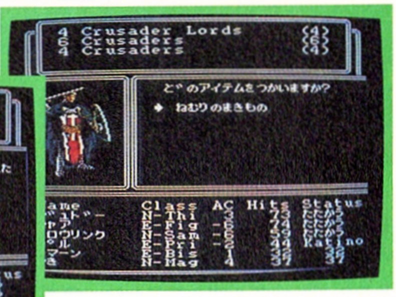


❷→一度、冒険を中断してまたすぐに冒険を再開してみよう!!



❸↑迷った!! と思ったら"デュマピック"。ちゃ～んと使えるのだっ!!





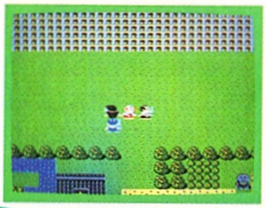
❺↑"スクロール"や"ポーション"などのアイテムだってバッチリ使えちゃうぞ!!

❶ いきなりいざ、鎌倉!?

里見八犬伝
お得技　福岡県・志賀健太郎

いろ～んな村の密集地帯発見!! この技を使えば、安芸から鎌倉へ数秒でいけちゃうのだ!! そのほか、河内・紀伊・信濃・岩代・陸中の村がある。セレクトボタンを押すタイミングが難しいから、何度もトライ!


❶←村を出る瞬間にセレクトボタンを押そうっ!!

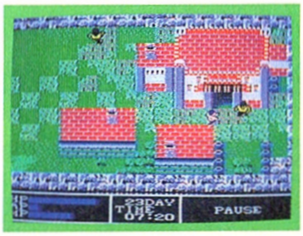

❷→✚キーの上を押しながら再びセレクトボタン

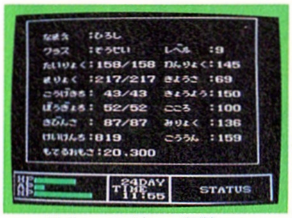

❸↑右や左に歩いていくと、いろんな村が並んでる。バグの中に入ると変な画面になるぞ!

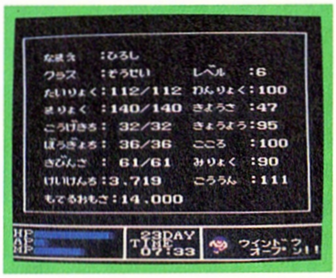
❶ 酒場で経験値を増やせ!

ハイドライド3
お得技　愛知県・ジュン

地下の街にあるロイヤルバーで経験値の無限増殖ができるのだ!! 経験値と引きかえのレベルや呪文もキミの思いのままに増やせるぞ!


❶←2000$持ってロイヤルバーNUMBER13へ!!


❸↑何度もくり返して経験値をためてレベルもUP!!


❷←おおっ!! HPが減らない。しかも経験値が200もUPしてる

次号のお題　ローリングサンダー

シンプルながらも奥の深いゲームとして人気のあったアーケード版を完全移植。とはいっても、FCゲームに技はつきもの、きっとどこかに隠されてるに違いない! 無敵モードや無限増殖から、はてはどうしようもないバグ技まで、なんでもOKなのだ。もちろん、他のソフトの技も、忘れずに送ってちょーだい!



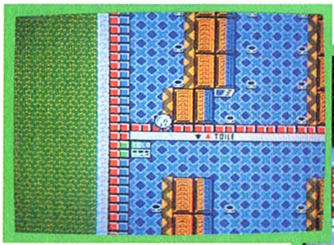
1 放浪者パチ夫くんの旅!?

パチ夫くん2
パスワード技　三重県・曽野秀人

パチ夫くんが自分で勝手に歩いてしまうヘンなパスワードが見つかった!! しかも、壁をすりぬけちゃうとゆー奇々怪々のパチ夫くんなのだ。まあ、結局リセットしかないハマリ技なんだけど、笑えるからゼヒ試してみてちょーだい!



❶↑パスワード入力画面で"どらごんずとじゃいあんつがたたかっている"と入力しよう!





❷↓いつも通り、奥さんからお金をもらってパチンコ店へ。でも、店の名がヘンだぞっ!!

❸↑店内はガラガラ。しかもパチ夫くんが勝手に歩き出しちゃうんだ!! もうどうやっても止まってくれない

1 これぞスーパーパチプロ!!

パチ夫くん2
パスワード技　茨城県・斉藤章三

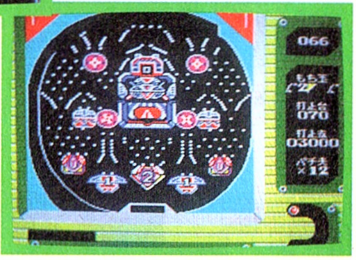




❶↑"めざせすうぱあぱちぷろぱちおくん"とパスワードを入力しよう!

❷←おおっ!! いきなり7店目のコスモ店からスタートだ!! やったね!

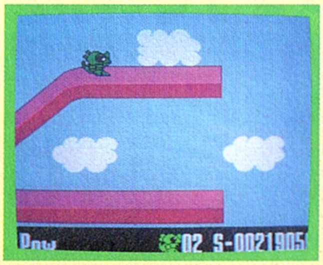
またまた出ました究極のパスワード!! こっちは超おすすめのお得ワザだぞ。スタートすれば、もうゲーム終盤。その上、残り人数も余裕モンとくればウレシサ100発じゃなかった100倍!! 飛行機台から777台まで何でもござれのスーパーパチプロ目ざして、エンジョイ・ユア・パチンコライフ!!



❸↑台の前に座ってみよう。なんと打止台70台で、残りのパチ夫くんが12人もいるのだ!!

今号のおまぬけちゃん

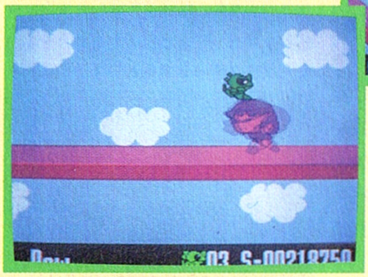
ワギャンランド
おまぬけ技　奈良県・西田亘位



❶←まずは、すべり台が連続しているよーなステージへいこう。スピード感がたまらないぞ!!



❷→ボスのマジョーラが出てくる直前の、雲と雲の間で強くジャンプ!! マジョーラがワギャンの真下にくれば成功だぞ!!



❸↑なんとマジョーラがワギャンを頭にのせて空中遊泳するぞ!! ボスの面目まるつぶれ?

おもちゃの世界からファミコン界にDODAしたワギャンくん。ここでひとつ、プレイヤーのみなさんに笑っていただきましょう。協力は、小ボスのマジョーラちゃん。見事、頭上にのっかりましたら拍手かっさいをお願いしやす!!

おハガキちょうだい!!

もうお気づきの方もいらっしゃるでしょうが、今回PCエンジンの技が2ページに拡張。みんなは、この事態をどう思います!? そうです、PCをやっている人ががんばっているのです。あーこりゃ一大事。みんなも気合を入れて、スーパーバグを見つけようじゃありませんかっ! そうだっ!! 今すぐハガキを手に取り、ある技ない技書きまくれっ! あっ、でもない技書いちゃやだよっ!!



PC Engine BUG★BO

ご希望に応えて今回はドーンと2ページだっ！



3 表裏全ステージのパスワード発見！

ネクタリス

パスワード技　岐阜県・小島信行

ネクタリスには16のステージがあるのは知っていると思う。では、各ステージを自由に引き出せるコマンドはご存知かな。右端の表を見てもらえば一目瞭然。6文字からなる英単語が各ステージのパスワードなのだ。決まったパスワードなので、いきなり最終面からでもゲームができるぞっ！　あっ、それから忘れてならないことは、このパスワード、単語を逆に入力すれば、そのステージの裏面を楽しめるんだ。裏ステージは17〜32で、表面に対抗している。例えば17面、1面の単語を逆にして〝TLOVER〟と入力する。すると、MAPは同じだが、敵キャラの全く変わった世界が現れるんだ。敵キャラは、表面より手強いと、いうまでもないだろう。



①←各パスワードは、そのステージの地名になっている。覚えておくと便利だぞっ！



②→裏面の敵キャラは、頭が良くなり攻撃力もパワーアップ！　表面の倍の手強さを味わえるのだ

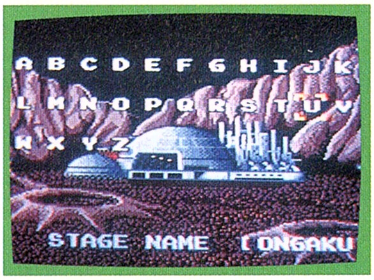
面	パスワード
1	REVOLT
2	ICARUS
3	CYRANO
4	RAMSEY
5	NEWTON
6	SENECA
7	SABINE
8	ARATUS
9	GALOIS
10	DARWIN
11	PASCAL
12	HALLEY
13	BORMAN
14	APPOLO
15	KAISER
16	NECTOR

1 息抜きにミュージックを！

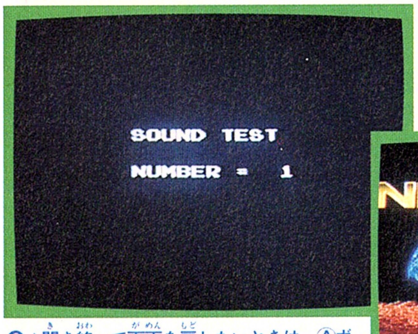
ネクタリス

パスワード技　東京都・庄司岳史

最近のゲームに結構多く見られるサウンドコマンド。ネクタリスの場合は素直な気持ちで、〝ONGAKU〟と入力するだけで聞くことができるぞ。



①↑タイトル画面でコンティニューを選び、〝ONGAKU〟と入力



②←スタートすると、54の効果音と各BGM。✚キーの上下で選択



③→聞き終って画面を戻したいときは、Ⓐボタンでスタート。Ⓑボタンでタイトル画面

2 ガイチ軍でプレイしよう！

ネクタリス

パスワード技　北海道・鹿野貴光



①→1Pコンティニューに合わせ、セレクトを押したままスタートをするっ！



②←プレイしたいステージのパスワードを入力すると、敵味方が逆になっている

③↓2Pコンティニューでセレクトを押したままスタートするとウォッチモード

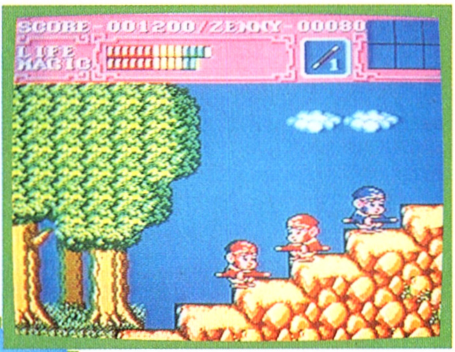


敵軍でゲームが楽しめるパスワードがある。連合軍の自分が、このパスワードを入力するだけでガイチ軍になってしまい、連合軍はコンピュータになってしまう。そのうえ、どちらともコンピュータになって、ウォッチモードもできるぞっ！

2 ウラ面？ 赤オニがソンソンになった!!

ソンソンII
コマンド技　大阪府・六耳びこう

変化の杖がなくても、キャラクターを変化させるコマンドを教えちゃおう。いつものにっくき敵キャラなどが、ソンソンとかに変わってしまうぞ。でも、ちゃんと攻撃してくるのをお忘れなく。



❷←ゲームが始まると、赤オニや青オニがその色のままソンソンになっている！

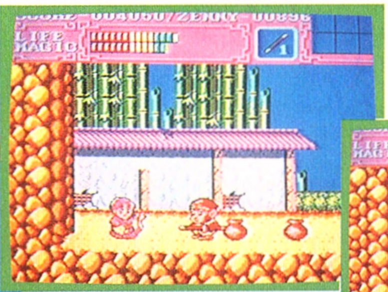




❶↑まず、タイトル画面で✚字キーを使い次の順でコマンドを入力。上→下→左→右→I→II→RUN

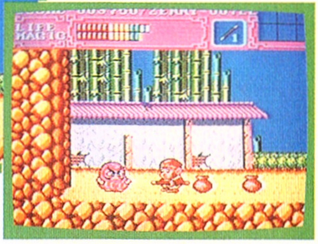
❸↓キャラだけでなく、フルーツなどのアイテムも、ガイコツに変わってしまうっ！





❹↑いつも可愛いショップのお姉さんも、だるまに変わってしまう

❺↓キャラクターの姿は変化してしまうが、ゲームは今まで通り楽しめる。どうせだったら最後に現れる大ボスの姿を見よう



1 初めから最高品目持参！

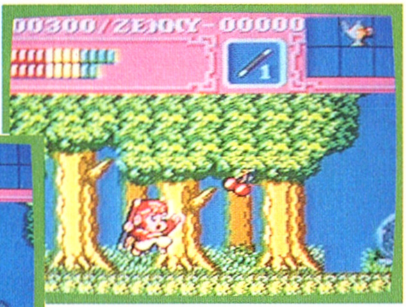
ソンソンII
コマンド技　山口県・市原学

ふたつのスペシャルアイテムを最初から持ってプレイできるぞ。ひとつは、ランプ。もうひとつは、ひょうたん。ゲーム展開が楽になるコマンド技だっ！



❶↑コマンド操作はタイトル画面で行う。Iか、IIアイテム選択

❷→Iボタン、✚字キーの上、セレクト押したままRUNでランプ



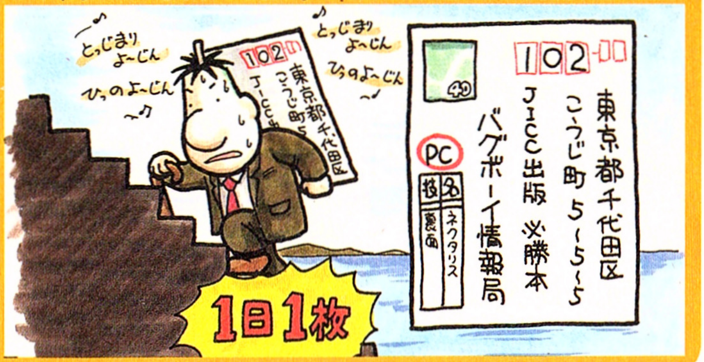


❸←ひょうたんは、IIボタンと✚字キーの上、セレクトを押したままRUNで持てるぞっ！

PC Engine PCエンジンの技くれたしっ！

どんな事にでもいえるのだが、特に趣味や遊びの場合、追究するということが大切だっ！　ただ、のほほぉ～んと、ゲームをやっているのでは、ちっとも楽しくプレイできないはず。日本の将来を背負って立つ君たちのことだから、このぐらいのことはわかるよね。

さぁ、今からでも遅くないっ！　早速、技を見つけ出そうじゃないかっ!!　パスワードやコマンド、バグといった一般的な技にとらわれず、自分が見つけた新しい技のジャンルを必本読者のためにも、公表して欲しいっ！　んじゃ、パワーあふれるハガキ待ってるぞ!!



深く、優しい、おもしろさ。

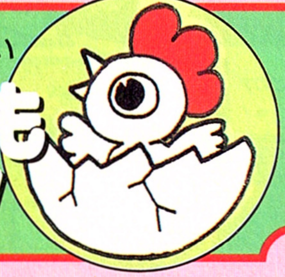
FNN



必本が誇るBBC。お笑い界のチャンピオン読者ページ！その軌跡を、再び目にすることになる読者諸君、気持ちの準備はいいかな!? では、新しいお笑いへ旅立とう!!

今回のネタは私より面白い

いくらなんでもいないだろ!!



★グラディウスII を使って英語の**発音練習**をして先生にほめられたやつ！SPEED UP！

新潟県・必笑本倶楽部

♨あっ、オイラもガンペナで、発音練習とヒアリングやってるよ！それで英検2級とったんだもんっ！

★ドラクエIVに**消費税**がかかるかなと心配してるやつ！

神奈川県・れてて

★カセットを買う時、店員に**お子さん**のプレゼントですか？と聞かれ、「ハイ」と答えてしまう悲しき中年ファミコンファン。

千葉県・Dayid武田

♨なぜそう人目を気にする。恥ずかしがらずありのままで生きよう！

★**透明な**ゴキブリホイホイ

山口県・武器

★**面接の時**「欲しいものは」という質問に「盗賊の短刀」「何になりたい？」「忍者です」「何をやっている時が生きがいを感じます？」「ワナをはずす時」などと答えてみごと落ちたやつ!!

大阪府・KAI

♨キャラメル・ママの面接なら合格したぞっ!!

★ウンコの**出し惜しみ**

愛知県・山口寛憲

♨痰の舌ころがし。

★**春日局**を将棋の番組だと思っていたやつ！

♨「くぅ～」あっ、ねちった。といってもごまかせないか、そうだよ、オイラはそう思ってたよっ！あっ、ばらしちったじゃないかっ!!

★町中でウィッキーさんの真似をして**これ、ひまなとき読んでください**といって必本をわたすヤツ！

大阪府・田久保零

♨それいい宣伝になる。変装してオイラやってみようかな。

★**GENJI**がCMしているマイクロ・マジックの中にチ○チ○が本当に入っていると思う奴。

京都府・KOME・GAYU

♨オイッ！ そんなやつはいねーよっ！ まったく最近の投稿ヤローは平気で危ないこと書いてくるからなっ。まっ、それでも面白ければ載せちゃうけどねっ！



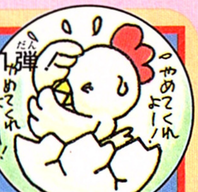
愛知県・小関里奈



静岡県・テドンかつどん

投稿人が考えたお笑い企画コーナー第1弾

いくらなんでもやめてくれ!!



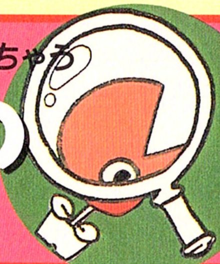
➡企画考案者　北海道・のび太のび

- 光源氏のローラーパニック　神奈川県・大門和彦日本一
- 腐った死体がプリントされた枕　愛知県・なると
- アルミホイルのガム　兵庫県・はあくん
- パクリ　神奈川県・神宮ドラ

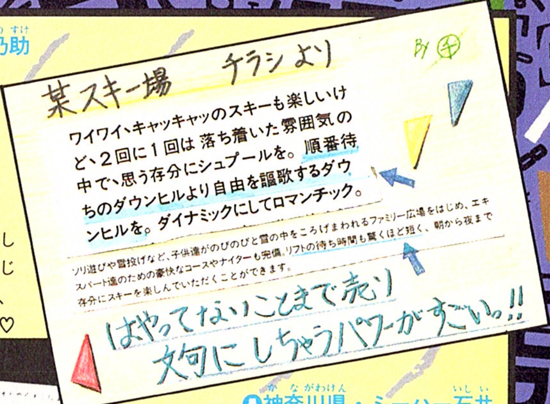


大阪府・雷炎龍飛

地味なはがきばっかで困っちゃう
へんなもの発見伝

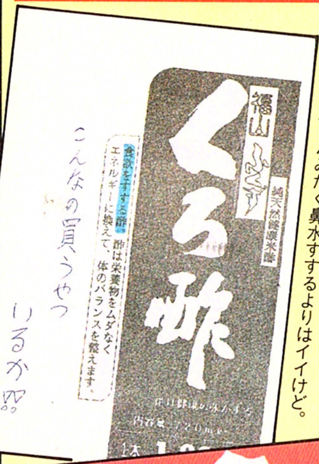


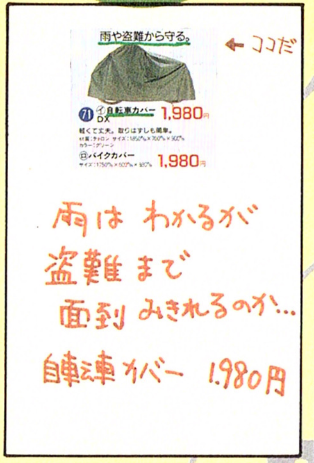
◎北海道・万屋梅乃助
♨はっきりいって、スキーが目的でスキー場に行く人って、あんまいないんじゃないかな。

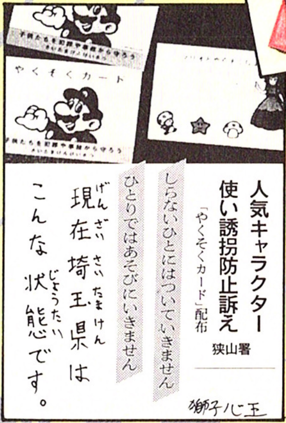


◎埼玉県・獅子心王
♨でも、ピーチ姫ってたしかクッパに誘拐されたんじゃなかったっけ？ まっ、細かいことは気にしない♡

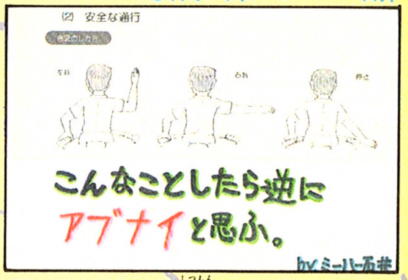
◎千葉県・らぶりぃえんじぇる
♨食欲をすするっていうのも、なんかヘン。まあ、ウチの黒須さんみたく鼻水すするよりはイイけど。



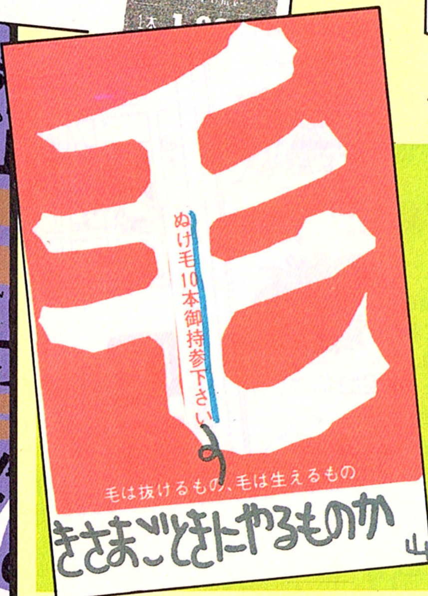




◎神奈川県・ミーハー石井



♨あの〜、ひとつだけ質問してもいいですか？ これって、手ばなし運転になるんじゃないのかな。



◎大阪府・りりあ
♨カバーをかけて盗難からもカバー…。おっと、座布団1枚とられちゃった♡

優秀

◎滋賀県・山さん
♨ギョギョ！ ぬけ毛を持ってくとなんかくれるのかな？ ねぇ、黒須さん。アレッ、黒須さんたらどこいっちゃったんだろう？ さっきまでここではがき見てたのに。



◎北海道・ゴッドビレッジ
♨すっごいセンスしてるぅ！ ネーミングした人の顔を一度見てみたぁ〜いっ♡

♨愛知生まれのさとみの発音講座。タルギアー、リピートアフターミー？ ギャーじゃだめよ。



◎北海道・うまいっしょクラブ

三国一の大バグ野郎

三 国一の大バグ野郎！ てめえだけだぜ、タイトルの横にロゴマークがねェのは！
三重県・ファイツ阪神

せ せまい〜〜っくるしい〜〜っコメントがない〜〜っ!!
三重県・IDAはんじ

♨あんましオイラをいじめんなよ。同じ県同志でよォ。（三国一郎）

や いドラクエⅣ！ ドラクエⅢより消えやすくなってるんじゃねーだろーな!! 「お気のどくですが、みっつ全部消えました」
東京都・そんなバカナ

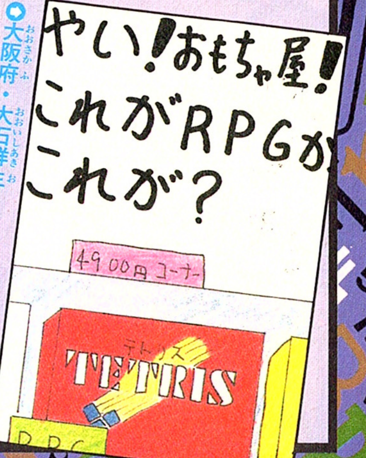
う ちのお父さんは、私のネタが載るとハガキをいっぱい買ってきてくれますっ♡
埼玉県・くっきい

お いおい！ 近所のおもちゃ屋！ いーかげんにしろよなっ!! ドラクエⅧまで予約とってんじゃねェーよっ！ バカじゃん!!?
島根県・大魔導士ハーゴナ

都 会の方でもう予約が3ケタにのぼったころ、うちの方のお店では「まだ予約はやってません」といってた…。
三重県・祟

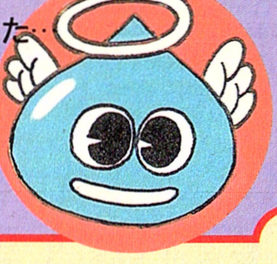
高 校生がビックリマン集めたっていいじゃないか——っ！
群馬県・キカイダー河野

◎大阪府・大石祥生



やっぱ、予約しときゃよかった…

ドラクエパラダイス



おもしろアイテム

♨ほぅ、このハガキでアレが買えるん…え、違う!? …無念。

◀東京都・ゆかりべまりこ



◀宮城県・ねりー・まーく

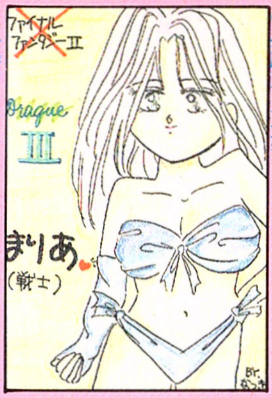


あぶない水着コンテスト

◀千葉県・たすとんさん



◀兵庫県・夏姫



◀大阪府・雷炎龍飛



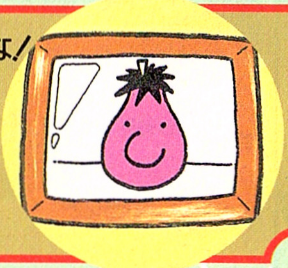
◀愛知県・小関里奈



♨……ボクはロ○コンじゃないぞ! 本当だぞ!! ホントだって。信じてよォ〜〜〜!!

今回は強者ぞろいなんだな!

紙コンアトランダム



HIPPONかばあガール

◀栃木県・きゃろる

♨本物のファンデーションや口紅使っちゃってんだなこれが。しかし、いくら化粧したってこの顔じゃぁなぁ…。ま、こんな〝かばあガール〟ってのも、たまにはいーんじゃないかな。っつーことだ!



◀大阪府・品川五蘭

♨オレは、ここまでキザじゃねェ〜よ! まあ、あとのふたりはクリソツだけどね(ウソ)。



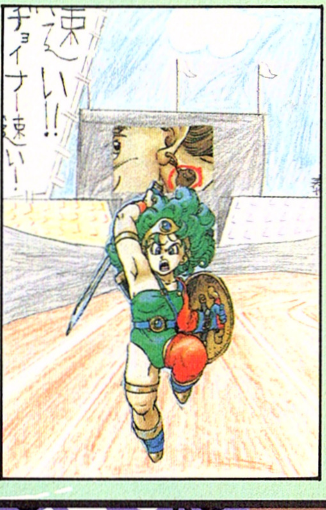
◀兵庫県・はあくん

♨こりゃいいや! 違和感のない切り貼り!! ナイスだね。



◀東京都・ヒュールーカス

♨ヒャハハハ…! こりゃもう、みごととしか言いよーがないっ!! ちゃんと走ってるよーに見えちゃうんだもんなぁ…!



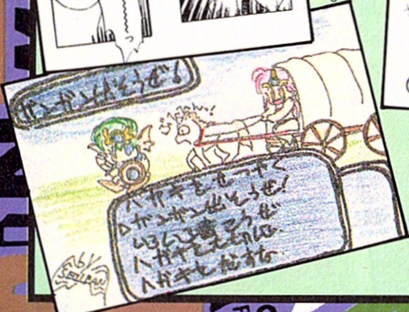
◀宮城県・ぷうかJrターボ

♨おフランスじこみのミーのはちょっと違うザンス。左手の位置があまいザンス。



◀愛知県・SEILEAN

♨そう、載るためにはガンガン出すのが一番。でも、各コーナーの担当者に合った攻撃をする〝みんながんばれ〟ってのも必要だ!



恵まれない必本スタッフにあなたの愛の手を！

THE・お見合い

第２回お見合い人　マッキー

ひとめ会ったその日から、恋の花咲くこともある（死語）。必本と読者を結ぶ、究極の誌上お見合いコーナー！

寒い冬はもう終わり、あたたかい春の陽射しを浴びて、幸せな想いをかみしめたい♥



第２回のお見合い人は、本人の強い要望をうけてマッキーに決定！　我こそは！　と思わん方は、自分を売り込むためのＰＲを書いて送ってほしい。マジだろうがギャグだろうが、なんでもかまわないのだ。応募者の中から本人が１名だけ選び、ステキなプレゼントをあげちゃうぞ。もしかしたら、そのままゴールインなんてことに……なるわけないか。

プロフィール

横須賀生まれの20才＋α。年上のやさしい人が好み。趣味は生け花。週末にかすみ草をいっぱい持って部屋に遊びに来てくれる人、待ってま～すっ♡

スクープ

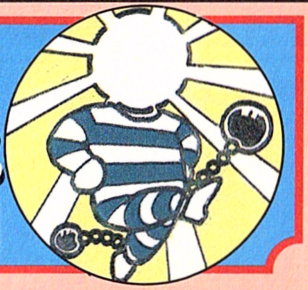
ヒラ坊が結婚!!

来る４月16日、必勝本編集部きっての遊び人、と噂の高いヒラ坊が、ついに結婚することになりました。というわけで、ただいまヒラ坊は独身最後のデート相手を、広く一般から募集しております。カワイイ娘、お待ちしてます。



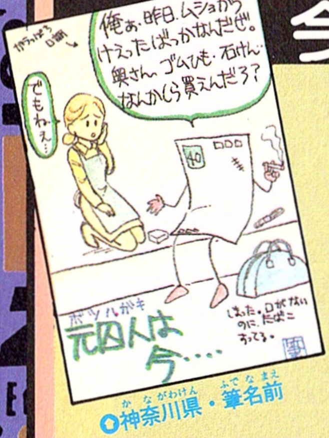
ボツはがきにも五分の魂

没収容所



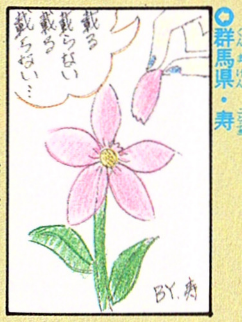
はがき４枚にわたって、「没投稿者のための投稿心理学講座」を書いておくってくれた秋本奈槻ちゃん、キミは囚人のカガミだ。今号はムリだったけど、近いうちに紹介するつもりでいるので、他の囚人たちはしっかり読んで参考にするようにしてほしい！

今号の終身刑



神奈川県・筆名前

♨コラコラ、そーゆーことやってるとまた塀の中に逆戻りしちゃうぞ。心をいれかえて、リッパな常連をめざさなくちゃだわ。



群馬県・寿

♨あの～、花びらの数を数えると、載らないってことになるんですけれど…。

…その他の囚人…



宮城県・※おおっと※

♨いまさらリセットしてもムダだぞ。



宮崎県・えくれあ

♨ホッホッホッ…、誰が逃がすもんか！　名前以上に考えがあま～い!!　というわけで、収容所戻りの刑だよ。



埼玉県・くっきい

♨それでも、オイラが右手で書くよりウマイのはどーゆーワケ？

募集

おいでよ愛のハガキ♡

さて、おはがきを募集しちゃうよん。さとみ、おはがき選んでてとっても気になるんだけど、常連さんがすごく目立ってて、新人さんが元気ないのよ。新人さん、頑張ってパワフルはがきを送ってよ。もちろん常連さんのはがきだって待ってるからね。実はさとみね、常連さんでひとり、好きな人がいるの。ファンレター出しちゃおっかな♡　だれかはヒミツ。



J·E·S·U·S ジーザス Q&A

恐怖のバイオ・モンスター

／キングレコード／発売中／¥5900

「AVGは難しくなければおもしろくない」という常識を見事に打ち破った。つまり、誰でも途中で挫折することなく、最後までその世界にハマりきりで楽しめるゲーム、それがジーザスなのだ。それでも、若干難問はある。ここをおさえれば完全攻略だぞ！

Q ベリーニに会えなくて、カードを渡せないんだ

A 芳花から資料を持ってくるように頼まれればOK

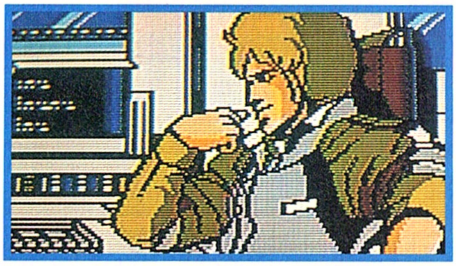
このゲームって、最初にさりげなく人物紹介しちゃうところが、画期的で新しいよね。しかも、ちゃんとAVGのスタイルは生きてるから、ナメてかかると、いつまでたっても全員に会えない。そこでひっかかるのが、このベリーニのところだね。ここまでに、芳花・エリーヌ・バルカス・カーゾン、そしてロビーにいるハイラーとミラコフにカードを渡しておくことが前提条件だ。そうすれば、そのあと医務室で芳花に会って、芳花のカルテを見て話しかければ、ベリーニのところへいって資料を取ってきてほしいと頼まれるはず。これでベリーニの部屋のコマンドが出現するよ！



◀ベリーニ以外の6人全員に会ってカードを渡しておくという条件をクリアしてないと、医務室に何度行っても、芳花は速雄を相手にしてくれない。ロビーの2人のキャプテンには会えたのかな？



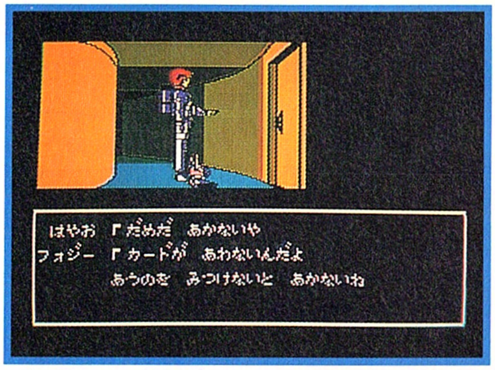
▼フラグがプログラムされてるから、条件が満たされてないとメッセージが出現しないんだ。このメッセージが出ない限り、ベリーニの部屋にいくコマンドは出現しないってわけ。確認してね！



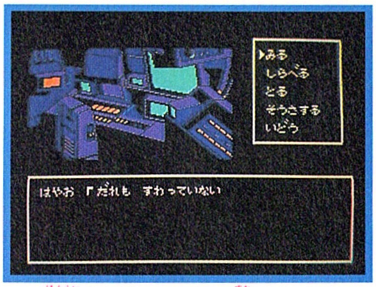
Q ハイラーの個室に入れないんだけど、どうして？

A カードが合ってなければ入れない部屋もあるんだ

カードは、カギやメモの役割を果たすもの。コメットに着艦してすぐの状態では、速雄はまだ自分のカードしか持っていないはずだ。このままだと、入れる部屋はかなり限定されてしまうね。でも、不思議と乗員のプライベートの部屋には、その人のカードを持ってなくても入れるんだ。ただしハイラーの部屋だけはダメ。まず本人に会ってカードを預からないとね。ハイラーは、コックピットで、何者かに襲われて倒れているんだ。まず真っ先に彼のところへいって、事情を聞くことが先決だ。そして、カードを預かってからハイラーの個室へいけば、何の障害もなくスッっと入れるよ。順序を考えようね！

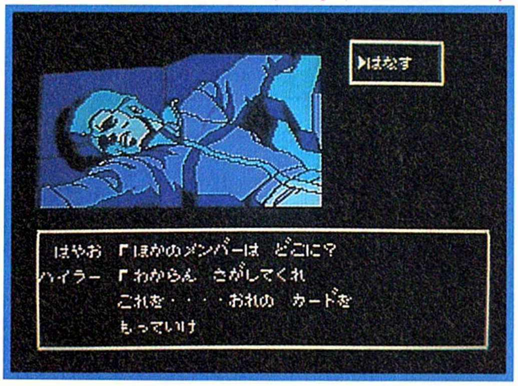


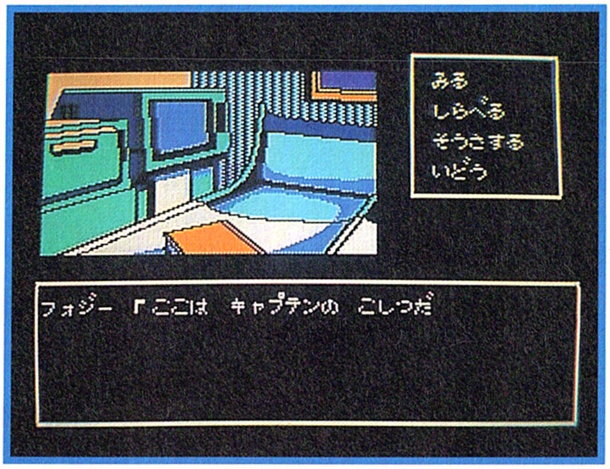
◀他のメンバーの部屋には、どういうわけか入れるんだけど、ハイラーの部屋だけはカードが合わないみたい。まず彼を捜索しよう！



▲本来はハイラーがここに座っているはずなんだけど、彼の姿はどこにも見えない。あっ、イスのかげに誰か倒れてるぞ。ハイラーだ！

▼他のメンバーの安否を気づかいながら、ハイラーは息を引き取った。早く彼の部屋へいこう



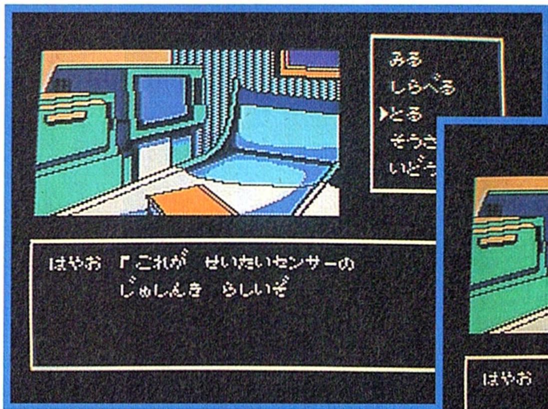


◀ここがハイラーの部屋だ。彼の話によると、ここに生体センサーが置いてあるらしい。でも、あたりを見ても、それらしきものは見当たらない。どこにあるんだろう？

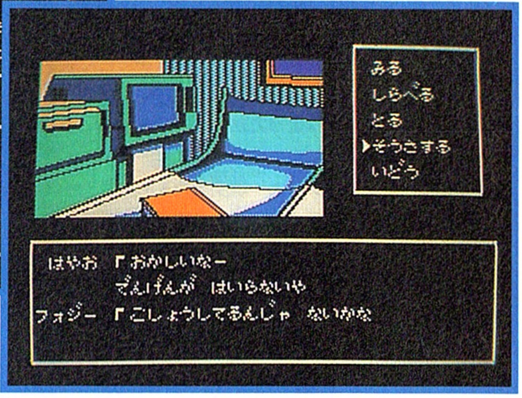
Q 生体センサーを見つけたけど、使えないみたい

A コントロール室のメインスイッチを入れないとね

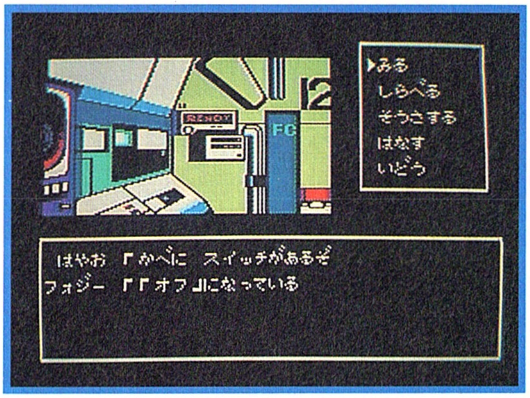
ハイラーの部屋には生体センサーがあるってことは、さっきのコーナーでも分かったと思うけど、いったいどこにあるのか？　それは、ロッカーの中なんだ。カードを使ってロッカーを開けると、中に小さな機械が置いてある。それが生体センサーだ。でも、これは受信機のみなので、コンピュータ側の指示がないと作動しないんだ。で、ハイラーの部屋のコンピュータで作動させせようとしてみても、実はコントロール室のメインスイッチが切れているから、ダメなんだよね。というわけで、生体センサーを入手したあとは、1Fのコントロール室にいって、壁にセットしてあるメインスイッチをONにしなくちゃいけないのだ。さぁ、コントロール室へ急いでいこうぜっ！



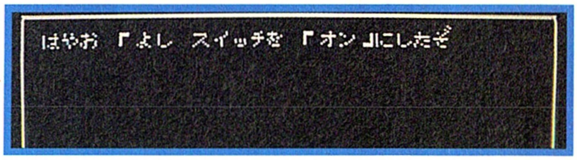
◀ロッカーの中に大切に保管されていた生体センサー。さあ、さっそく使ってみよう…アレッ!?



▼そうか、コントロール室のメインスイッチを入れないと、作動しないんだ。よしっ！



◀1度目にコントロール室にいったときは、壁にあるメインスイッチは、OFFになったまま操作不可能だった。だけど、生体センサーを持ってここにくると……



▲コントロール室とハイラーの部屋を何回か往復して、全部のコマンドを試してみれば、必ずここに出ているメッセージが出現するはずだ。根気よくチャレンジしよう

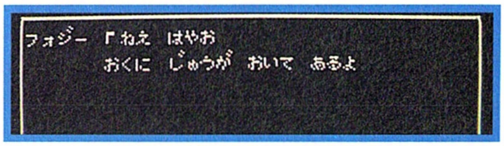
Q 武器室では、どの武器を入手すればいいの？

A モンスターに効果的なのは、熱を奪う銃なのだ！

ここにくる前に、モンスターに遭遇して戦ってみて、キミはビックリしたはず。ヤツは、ナイフやピストルの攻撃では、全くダメージを与えられないんだもんね。武器室にくれば、何かヤツに効きそうな武器があるかもしれない……というわけできてみたものの、床に置いてある強力そうな武器は大きくて持ち運べないし、奥には似たような武器が4種類もあって、選択に迷っちゃう。まず考え方として、ハイラーから聞いたヤツの特徴を参考にしたらどうかな。モンスターは、どうやら熱に対して絶大な抵抗力、というか、熱を食料にして生きているようだ。となると、いくら強力でも、熱を発するレーザー銃・熱線銃・火炎銃は逆効果になりそうだね。すなわち、瞬間的にものを凍らせてしまう冷線銃を使うのが、もっとも理に適った攻撃方法っていうわけだ。さぁ、そうと分かったら即行動だっ！

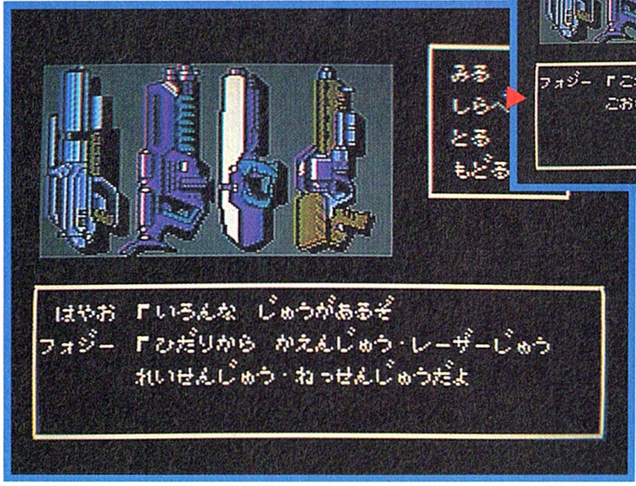


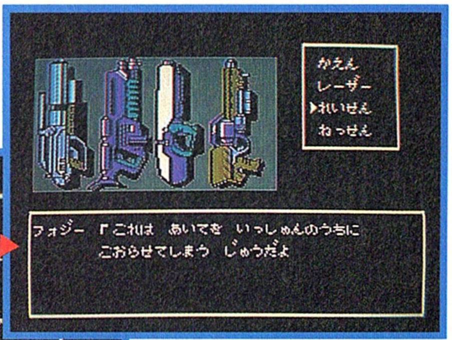
◀ワォー、スゴい武器っ！　う～ん、強力な武器を手に入れたいのはヤマヤマだけど、持ち運びできないんじゃしかたないな。あきらめよっと



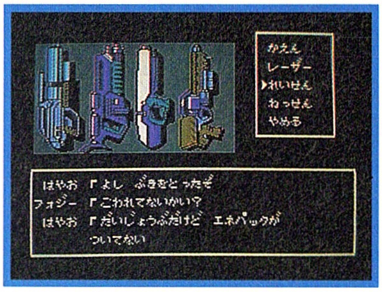
▲持ち運びに便利な、手頃なハンディータイプの武器は奥に置いてあるんだ。さっそくいってみよう。どんな武器があるのかな～、興味シンシンだねっ！

▼ここには4種類の銃が置いてある。左から、火炎銃・レーザー銃・冷線銃・熱線銃っていう名前がついてるけど、いったいどれがモンスターに効果的なんだろうか？　ハイラーがいってたことを思い出してね！





▲モンスターは熱に強いらしいから、逆にこの冷線銃で冷やしてやれば、効果は必ずあらわれるはずだぞっ！

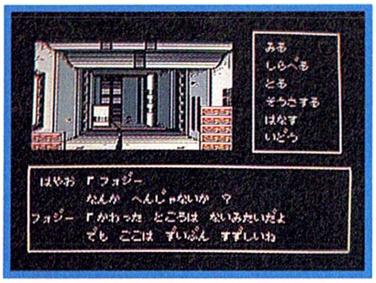


◀でも、この冷線銃には、エネパック（エネルギーパック）がついてないから、それを手に入れないと使えないんだ。早く探さなきゃ

Q エネパックが切れちゃった。どうすればいいの？

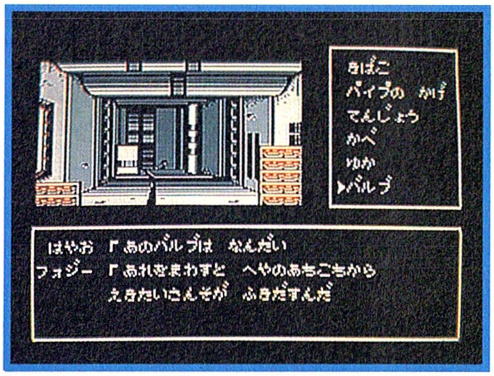
A 液体酸素を利用して、一気にヤツを追い払おう！

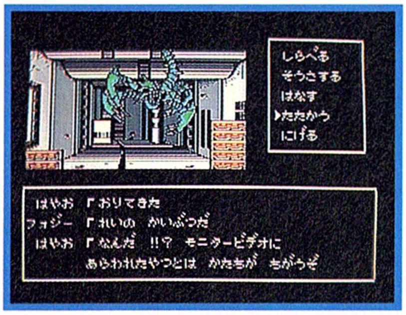
冷線銃を手に入れたのはいいけど、エネパックのほうはどうかな、見つかったかな？　うん、そうだよね、コンピュータ室に落ちてたよね。そのあと、機材室でモンスターと一戦交えたんじゃないかと思うけど、そのとき冷線銃の効果はどうだった？　そう、ちゃんと効いたでしょ。で、次にヤツと出くわす場所なんだけど、なぜか冷凍室なんだよね、これが。ヤツは寒さに弱いはずなんだけど、どういうわけか冷凍室なんかに出現するんだ。天井を調べてみると、モンスターが上から降りてきた！　そこで気がついたと思うけど、ここで出てくるモンスターは、今までに出現したのとは、少し形が違うんだ。でも、そんなことは気にせずに、戦うっきゃない！……っと、冷線銃を何発か撃ってるうちに、エネパックが切れるという非常事態に陥ってしまうのだ！　しかし、速雄としては、どうしても決着をつけたいところ。こうなったら、少し危険だけど、壁にある液体酸素のバルブを開けるのが、いちばん手っとり早い方法だね。というわけで、バルブのコマンドが出現して、モンスターを追い払えるってわけ。そして、ヤツはかなりダメージをくらったらしく、破片を落としていくんだ。あとで、忘れずに取りにこようね。大事な研究材料になるんだから。

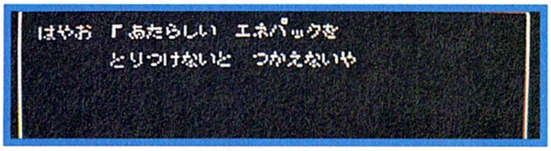


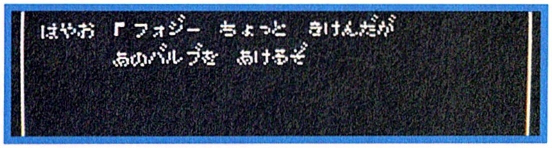
▼うわっ、天井からモンスターが降りてきたっ！　クソ〜、こうなったらまた冷線銃をオミマイするっきゃないぜっ！　アレッ、エネパックがな〜いっ

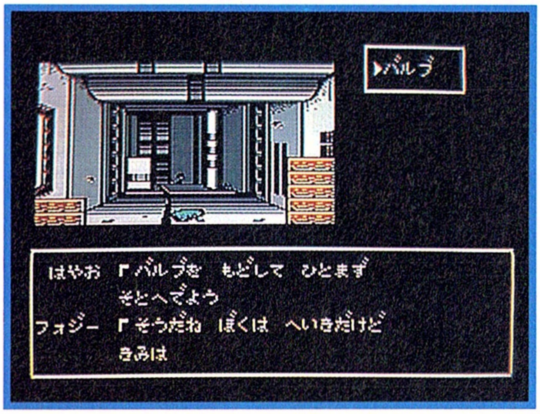
◀冷凍室なら寒いから、さすがのモンスターも現れないはずだ。でも、なんかヘンな感じだな……!?



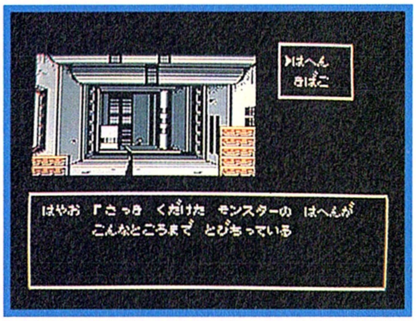








▶ふ〜、液体酸素には、ヤツもどうやら参ったようだな。体が砕けて、破片が飛び散ってるぞ。ここはひとまず外へ出て、エリーヌの行方を引き続き捜索するとしよう

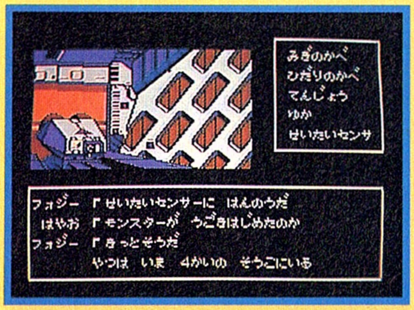


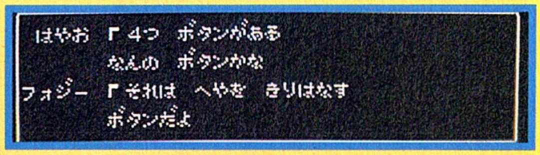
▲ころなに帰還する前に、必ずもう１度この冷凍室にきて、モンスターの破片を採取しよう。これを取りにこない限り、ころなには戻れないからねっ！

Q 倉庫を切り離すボタンの押し方がわからないんだ

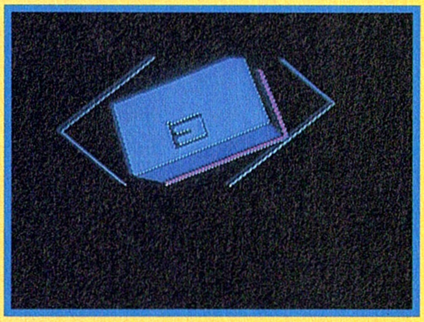
A フランスの国旗の色を思い出してごらん

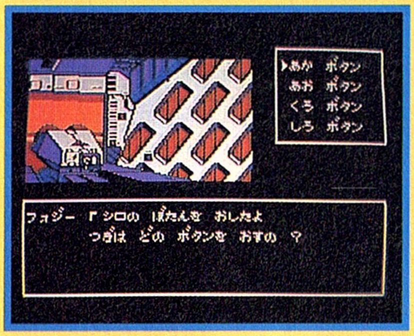
無事エリーヌとも再会できたし、あとはモンスターを宇宙の果てに葬り去って、ころなに戻るだけ。もちろん、破片を採取することは残ってるし、ころなに報告するのも大事だけど。で、このエアロックから遠隔操作して、倉庫を切り離すわけなんだけど、その壁の４つのボタンの押し方が問題なんだ。フォジーの記憶によると、何だかフランスの国旗みたいだっていってたね。いわゆるトリコロール・カラーってやつだ。となると、少なくとも黒は関係ない。残る３つのボタンだけを押せば、機械は作動するわけだ。さて、フランスの国旗だけど、キミは覚えてるかな？　こんな簡単な問題、やっぱストレートに教えるわけにはいかないよな。世界地図を見れば、一発で分かるでしょ。





◀生体センサーに反応が現れたぞ。ヤツは今、倉庫にいるみたいだ。右の壁にあるボタンを押して、倉庫を切り離すっきゃない。今がチャンスだっ！





◀どのボタンを押すのかは、フォジーの話で聞いたはずだ。フランスの国旗を思い出して、上の色から順番に３つ押すんだ。そう、まずは青からだよね

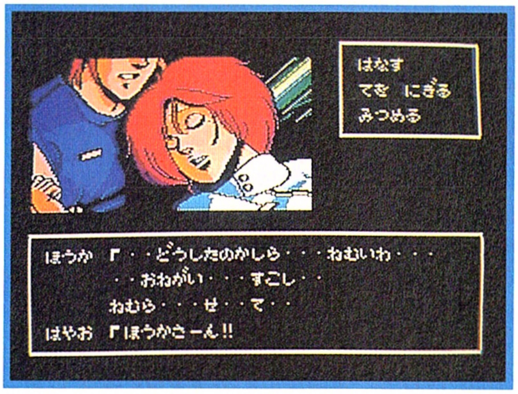
▲やったっ！　切り離しに成功したぞ。これでヤツも宇宙のチリと消えるのだ。でも、本当にこれでモンスターは全部いなくなったんだろうか……。イマイチ不安が残るけどね……

Q 唾液を採取したあとは、どこへいけばいいの？

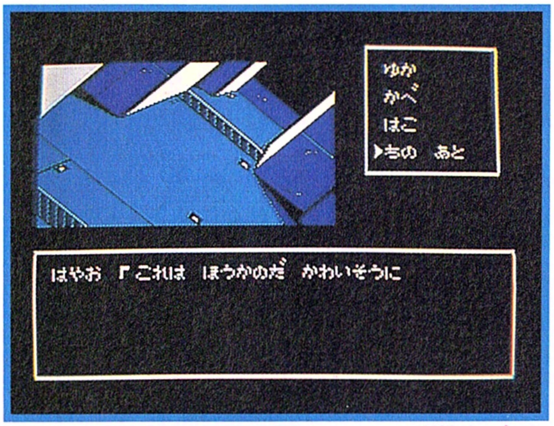
A 研究室で、カーゾンに分析してもらうんだよ！

倉庫でモンスターに襲われ、壮絶な死を遂げた芳花。ほんとにドラマチックで、胸がつまる想いだったね。さて、悲しんでばかりもいられない。ゲームを先に進めなくちゃ。芳花の宇宙葬を終えて、会議室で全員でミーティングをしていたとき、カーゾンが話してくれたことをよく聞くと、モンスターの生態について少し謎が解けてきたことが分かる。つまり、モンスターには、驚くべき再生能力があるってことなんだ。速雄がコメットから持ち帰ってきた、ほんの少しの破片から、ヤツは再生してしまったんだね。となると、モンスターの体の一部があるかどうか、倉庫をもう一度調べてみてみる必要がある。そこで採取できるのが、モンスターの唾液ってわけだね。ただ、こんなブッソウなものを拾ったのに、船内をウロウロされたんじゃ、他のメンバーのみんなも気が気じゃないはずだ。そう、やっぱりこれは、専門家のところに即持っていくのが正解だ。研究室では、カーゾンが躍起になって研究してるから、そこに唾液を持っていこう。そうすれば、モンスターに関する新たな分析結果が得られるよ。

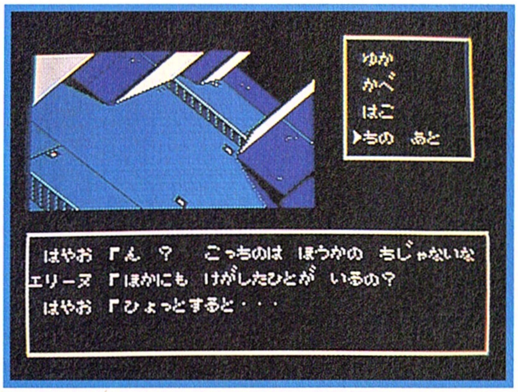
新たに解明されたことは、モンスターが人間を襲う目的は、ＤＮＡを吸収するためだってことだ。ちなみにＤＮＡとは、正式名をデオキシリボ核酸といって、遺伝子の実体に当たるんだ。遺伝子は、生物が胎内で親から子に伝える情報のことで、顔や髪の色・肌の色が似るのは、これのせいなんだ。



▲芳花は、死ぬ間際に重要なメッセージを残してくれた。バルカスやベリーニの首にあった、小さな傷あとのことだ。彼女もヤツに脳細胞を採られたのだ！

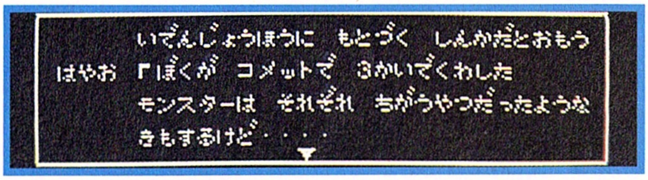


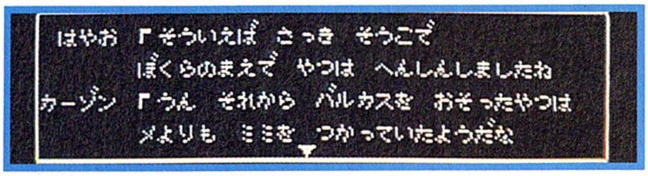
◀１回目に「血のあと」を調べると、このメッセージが出る。これは芳花の血のようだ。かわいそうに、痛かっただろうね。仇は必ずうってやるからなっ！





◀カーゾンの分析結果を聞いてみると、恐るべきモンスターの実態が浮かび上がってくる。ヤツに弱点はあるのだろうか？

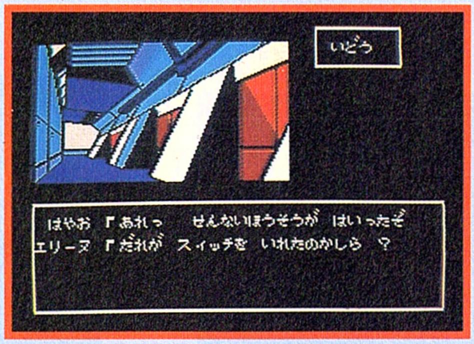




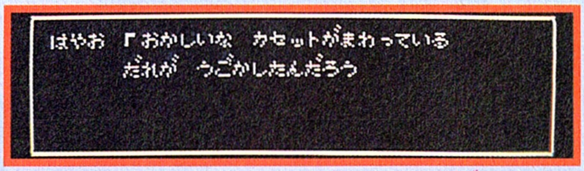
◀モンスターは、人間を襲うたびに進化を繰り返しているらしい。それを阻止することは、今は残念ながらできなさそうだ。残るメンバーの命を守ることだけが、唯一の方法なのか……

ころな船内に突然響きわたるメロディー。誰が動かしてるんだっ!?

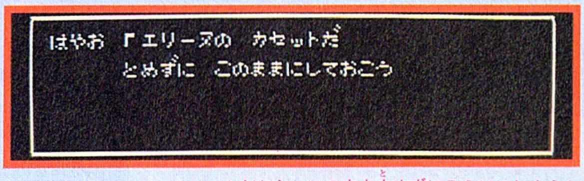
研究室を出たあと、スペースサブナードで突然船内放送が鳴り出すんだ。ただし、これが鳴るまでには、それまでのすべての条件をクリアしていなければならない。つまり、いける部屋に全部いってみて、そこで出てくるコマンドを一通り試してみないことには、いつまでたっても船内放送は出てこないってわけなんだ。もう一度、よくチェックしながら、シラミつぶしに調べまくろうねっ！



▲このシーンが出てこない人は、まだ何かやり残してることがあるはずだ。もっと念入りにコマンドをつぶそう



▲誰もきていないはずなのに、カセットが回っている。不思議だね……



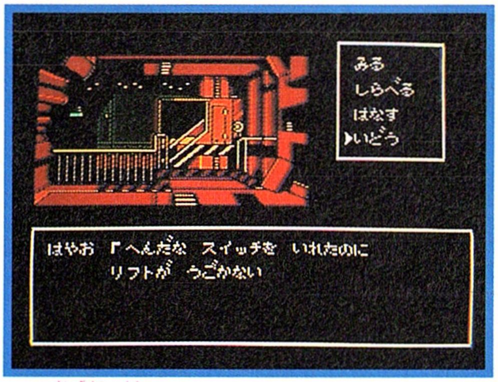
▲これはエリーヌのカセットだから、このまま止めずにＢＧＭにしようか

Q 機関室でリフトが壊れて、帰れなくなっちゃった

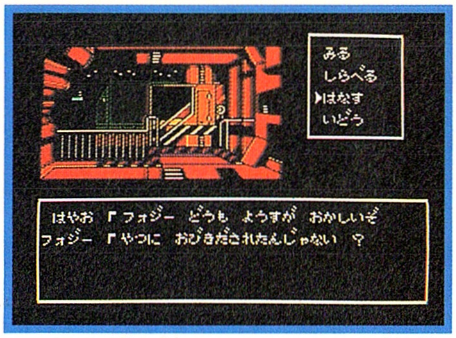
A フォジーに、上からロープを降ろしてもらおう

頼みの綱のカーゾンもモンスターにやられてしまい、途方に暮れる3人（フォジーもいるから4人かな）。とにかくジーザスに追加報告するために、コックピットにやってきた。そこで、トランシーバーから謎の声が……。速雄が機関室へ調べにいくと、なんとリフトが動かなくなってしまうんだ。なんとか焼け死なずに助かる方法は……！

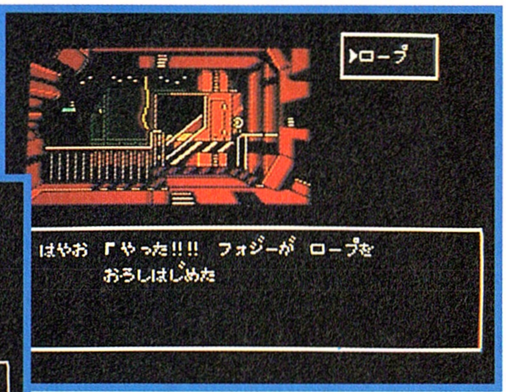
ここには、天井のパイプにロープが引っ掛かっていたはずだ。そこで、フォジーに冷線銃を当てて、上からロープで引っ張りあげてもらうんだ。『はなす』を選択して、フォジーに相談しよう。



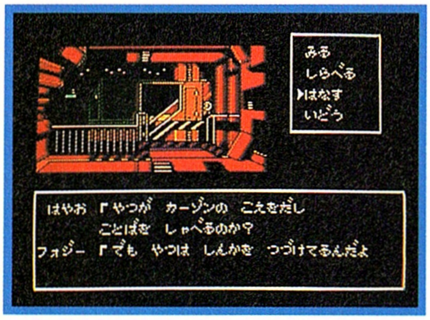
▲まず会議室を調べたあとここにくると、どういうわけかリフトが故障しているんだ。このままだと、生身の人間は焼け死んでしまうぞ。どうしよう……!?



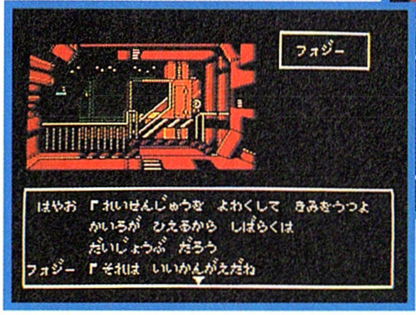
▲さっきまで順調に動いていたリフトが、なんで急に動かなくなってしまったんだろう。まさかヤツが……!?



▶やった、フォジーがロープを降ろし始めたぞ。とりあえず、このロープで上のフロア（この場合直接コックピット）へ帰れるぞっ！



◀モンスターは進化を続けている。とすれば、人間の言葉を話せるようになっても、不思議ではないかもしれない



◀冷線銃を弱くしてフォジーを撃って、天井に引っ掛かってるロープを降ろしてもらおう。フォジーって、ほんとに役にたつパートナーだね！

Q どのカプセルに入ればいいのかわからないんだ

A カーゾンのカプセルでエリーヌと話をしよう

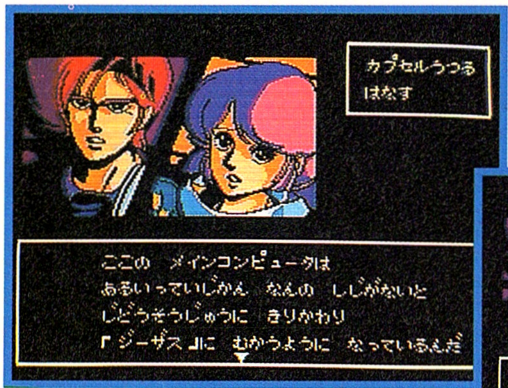
カプセルに隠れるシーンにくると、まずどこに入ればいいのかが問題になってくるよね。正解は、エリーヌは芳花のカプセル、そして速雄はカーゾンのカプセルだ。なぜかというと、カーゾンのカプセルは、ジーザスのメインコンピュータにアクセスできるからなんだ。そして、カプセルの中でエリーヌと会話して、今までの経過をよく思い出してみよう。特に、カーゾンについては、1度だけじゃダメ。展開が変わるまで、しつこくコマンドを押さなきゃね。そうしないと、次ページの質問のシーンに、いつまでもたどりつけないぞ！



▲エリーヌは女の子だから、やっぱり芳花のカプセルに入りたいよね。エリーヌの場合は、選択しなくても、自分から勝手に選んでくれちゃうんだ



▲速雄は、自分のカプセルよりも、カーゾンのカプセルに入ったほうがいい。自分のカプセルは、まだジーザスのメインコンピュータにつながってないからね

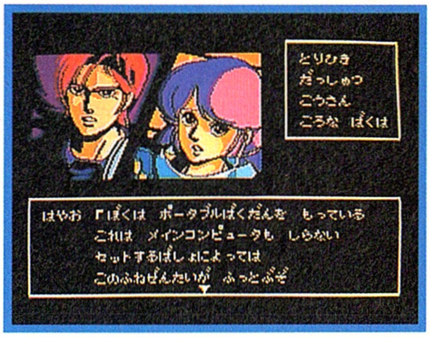


◀ころなのメインコンピュータは、一定時間何の指示もなければ、ジーザスに自動的に向かうようにセットされてるんだって。安全設計だねっ！



▶ジーザスと交信中、突然怪信号が飛び込んできた。ヤツだ！ なにやら好き勝手なこといってるぞ！ フォジーに、どんどん通訳してもらおう！

▶何か口実をつくって、モンスターをどこかにおびき出すんだ。この写真のメッセージが出るまで話し続けよう！



これが、モンスターの弱点を暴く8つの質問だ!!

落ち着いて考えよう

さぁ、いよいよゲームも佳境を迎えるぞ。この8つの質問は、ゲーム中の最大の難関といってもいいくらい、重要なポイントなんだ。1問でも間違えると、ここから一歩たりとも進めない、厳しい条件付きのね。だけど、ここに関しては、いくらQ＆Aといえども、そう簡単に答えを教えるわけにはいかないんだよね。自分だけの力で正解を見つけるしかない。でも、落ち着いて考えれば、必ずわかるはずだぞ。慎重に慎重に選んでね！



▲おびき出す場所は、このカプセル室以外でも、別にかまわない。好きなところで、質問に答えよう！



▲質問に全問正解すれば、あとは最後の戦いを残すのみ。そして、そのあとは感動のエンディングに……!!

第1問 モンスターは、ハレーのガスに紛れてコメットの中に侵入してきたんだよね。けど、いったい何が目的で人間を襲うんだろう？

①……骨　②……肉　③……髪の毛
④……神経　⑤……血液　⑥……DNA

第2問 モンスターは、メンバーを襲うたびに次次と変身していったね。そうすると、これまで通算何回変身したことになるんだろう？

①……1回　②……2回　③……3回
④……4回　⑤……5回　⑥……6回

第3問 モンスターは、最初いくら攻撃しても、全くダメージを受けなかったよね。では、ヤツに対して少しでも効果があった武器は？

①…レーザーロン　②…素手　③…ナイフ
④…ピストル　⑤…冷線銃　⑥…フォジー

第4問 カーゾンが研究室で襲われたとき、モンスターは液体になって姿を消したけど、どうして？

①…速雄が来た　②…エリーヌが来た
③…ミラコフのけが　④…エネパック切れ
⑤…曲が変わった　⑥…暗くなった

第5問 誰も動かしていないはずの船内放送のカセットが、途中で止まったことがあったよね。あれはいったい誰のしわざなんだろう？

①…ミラコフ②…カーゾン③…芳花
④…バルカス⑤…ハイラー⑥…モンスター

第6問 会議室にエリーヌのカセットがあったけど、バラバラに壊されていた。いったい誰が、あんなひどいことをしたのかな？

①…ミラコフ②…カーゾン③…芳花
④…バルカス⑤…ハイラー⑥…モンスター

第7問 あんまり弱点を見せなかったモンスターだけど、しいて弱みを見せたのは、何に対してだったのかなぁ？

①…エリーヌ　②…低い温度③…光
④…メロディー⑤…におい　⑥…ウイルス

第8問 さて、ここまでわかれば、モンスターの弱点はつかんだも同然。というわけで、何を使って戦えばいいのかな？

①…レーザーロン②…ピストル③…冷線銃
④…フォジー　⑤…レーザー銃⑥…火炎銃

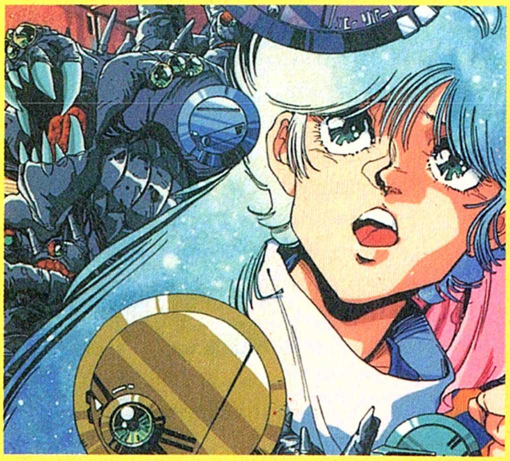
自己チェックをしよう！

解答欄

第1問	第2問	第3問	第4問	第5問	第6問	第7問	第8問

超感動のエンディングはすぐそこだ!!

てなわけで、いろいろと攻略ポイントを紹介してきたけど、役に立ったかな？　まぁこのゲームの場合、それほど悩まなくても全面クリアできるようにできてるんだから、今回のQ＆Aはちょっと出し惜しみしてみたつもりだけどね。でも、なんでそんなに、悩まずにできるようになってるのか？　最後に、そこらへんをあらためて考えてみたいと思うんだ。だいたいAVGってやつは、難しけりゃおもしろいっていう固定観念みたいなものが、あまりにも定着しすぎてる気がする。特に最近の悪い傾向として、非常に不自然な2度押し、3度押しのコマンドを多用して、むりやり難易度を高くしているケースが目立つよね。プレイしてて、たまに腹だたしく思えるときがある。確かに、限られたコマンドを使って進めていくんだから、他の方法で難易度を高めるのは、なかなかシンドいとは思うけど。でもさ、それでそのゲームがイヤになることもあるじゃない。たまにはこのゲームみたいに、スルスルッとストーリーに引き込まれるのも、悪くないでしょ。だって、その分グラフィックやストーリーで楽しめるんだから。新しいジャンルとして、ぜひ確立してほしいね！



連載5

DRAGON LORE

ドラゴンロアー

最後の竜に捧げる歌

STORY・手塚一郎　ART・加藤俊章



前回までのあらすじ

キルニアの少年・アモンは、竜を追って森に入ったが、そこでひとりの少女を見つけた。翌日、他の三人と"大喰らい"と呼ばれる砂漠の探索へと旅立つことになった。石になってしまった竜。そして砂のために廃墟と化した街。魔法が使えなくなってしまったグレイ……。そして現れたのが、モルディアの三人の商人だった。彼らは、売り物の果実の代償として、狩竜の一族の族長・バランの殺害を要求してきたのだが……。

第5章 狩竜の一族

長身の商人の掌に乗った果実が、月灯りの下で、朧な光を放っていた。

水晶玉のような果実である。

握り拳ほどの、橙色の月とも見えた。

「バラン・ディスカートを……狩竜の一族の長を狩れだと——！」

イシャの声は、怒気を含んでいた。

ゆるい風が、自慢の赤毛をなぶる。

体内で暴れまわる炎が耐えきれずに吹き出した、とも思えるほどであった。

「人間を狩ることができないわけか」

下卑た笑いを口元にへばりつかせたまま、商人は冷たく言った。

「ひひひ、いいのかよ。ランツェの果実は、そうそう手に入らないぜ」

ゾムは、濃緑の法衣をまとった魔法使いを、見ている。ランツェの果実は、食した者に大いなる精神力を与えるため、特に魔術師を志す人々は挙って欲するのだ。

グレイは黙っていた。

商人たちは、果実の代償として人殺しを望んでいるのだ。いくら欲しいものとはいえ、素直に受け入れるわけにはいかない。

グレイは思う。

——しかし、魔法を使えなくなってしまった今、頼れるのは商人の持つ、ランツェの果実しかない。

「理由を聞かせてもらえるかしら」

代わりに、シアンが言った。

確かに、両部族は仲が良いとは言い難かった。互いに軽蔑し合っている者すらあった。大喰らいという存在がなければ、交流もなかったかもしれない。

しかし、傷つけ合うほど憎んでいるわけではないのだ。

「邪魔だから……それ以外に何がある」

「狩竜の一族は流浪の民。あなたたちの邪魔をするとは思えないわ」

「——」

「本当は？」

「我々は嘘など言わぬ」

「そして本当のことも言わない——」

シアンの視線がきつくなった。「他のものなら狩ることはできるわ」

沈黙。

くくくく……と、ゾムが笑い、

「そこの魔法使い。お前、女だろ？　その法衣を脱いでみろ」

グレイを指さした。

「なぜ？」

「見ていると、こっちまで暑苦しくなっちまうからさ。それに法衣の下で呪文なんぞ唱えられたらたまらないしよ、ひひひ」

「あたしが魔法を使えないのを——」

「グレイ！」シアンが叫んだが遅かった。

商人たちの顔に、みるみるうちに勝ち誇った表情が浮かんだ。

「果実をいらないと言うなら別に構わない」

「判ったわ」

細く言うと、グレイは胸の辺りの紐を右手で軽く引いた。

どういった仕組みになっているのか、グレイを包むゆったりとした法衣は、さらにゆるんだ。続いて左肩の部分をつかむと、濃緑の布は、力を失った生き物のように、するすると滑り落ちる。

代わりに青味を帯びた衣が現れた。

白い布が、青い月光に染められているのだ。

肌が透けて見えるほどの薄い布であった。

身体の線が見えている場所もある。

商人たちの視線に気づき、シアンがその前に立ちふさがった。

「何を狩ればいいのかしら？」

「言わなかったか？」

「バラン以外の獲物は？」

「バランだけだ」

聴いて、横にいたイシャの身体が、みりっと音を発した。身体中の筋肉に力が込められ

その動き、猿の如く、鉄の爪がイシャに迫る！

たのである。
「悪いけれど、私は人の弱味につけこむのが嫌いなのよ」
シアンは静かに言った。抑揚がないだけ、迫力がある。「グレイを辱めた分高くつくわよ」
じゃっ！
イシャが剣を抜いた。
しゅっ！
それに呼応するかのように、シアンの刀身も月下に躍る。
「もう一度だけ訊いてやる。獲物は何だ？」
イシャの言葉に、商人たちは笑っていた。
ふたりの超戦士に剣を抜かれても、顔色ひとつ変えない。
そして、答える代わりに言った。
「ひひひひ……、剣を抜いたな」
細く、亀裂のようになったゾムの眼は、イシャを睨んでいた。
だが、それに怯むイシャではない。
「貴様らを叩き殺して、果実を奪ってもいいんだぜ」
「ほう、我々は殺せても、バランは――」
「理由がない」
「ならば、少女をひとり」
「少女？　殺すのかよ」
「いや、連れてきてもらえればいい」
「――」
「手を下すのは我々だ。文句あるまい」
「名は？」
「――ヴィジル・ベルゥ」
商人の声と同時に、イシャの背後にいるアモンが剣を抜き放った。
「ヴィジルに何の用だ！」
「知っているのか？」
「言え！」答えず、アモンは叫んだ。
ちっ、と舌打ちした商人たちは、滑るようにして四人との間合いを広げた。
「ここまで聴かれては生かして帰すわけにはいかない」
長身の男は、首から下げられた笛を吹いた。
その音が消え去る前に、周囲を異様な気配が満たす。
「ごう！」イシャが吠えた。
長剣を絞るように握ると、薄笑いを浮かべるゾムに突進した。
右肩に溜めた剣を、相手が間合いに入ると同時に振り下ろす。
ざん！　と、砂を切った感触があった。ゾムは、後方に跳んでいたのだ。
そこには一本の樹があった。大きくもなく、小さくもない樹である。渇きの苦しみを訴えかける旅人が突き上げた、骨と皮だけの腕のような枯木であった。
ゾムは慣れた身のこなしで、それを登りはじめた。
「この猿が――！」
イシャは目を離さずに疾った。
樹の上で、ゾムが懐から何かを取り出しているのが見える。
ごん、と音がして樹が倒れた。イシャの剣が破壊したのだ。だが、その時にはもうゾムの姿はなかった。
背後に殺気を感じたイシャは、振り向きざまに剣を薙ぐ。切っ先の軌跡の下に、屈んだゾムの姿があった。
ゾムは、剣が右から左へと振り切られたのちに、イシャの喉を目指して跳ねた。
その掌からは、先ほどまでは存在しなかった三本の金属の爪が伸びている。
それは、金属以外のであろう光沢を放っていた。蒼く濡れている。
毒が塗ってあるのだ。
のけぞって爪をかわしたイシャは、右手を剣から離していた。口元には笑みが浮いている。己の勝利を確信した時のみに現れる、微かな笑いであった。
ごぼっ、とゾムの喉から溢れる、赤いものがあった。
血である。
爪をかわした直後に放ったイシャの拳が、ゾムの腹部へ見事なまでにめり込んでいたのだった。
一瞬、これまでの動きを無視して、ゾムの小さな体が上方に浮いた。それをイシャが、再び手にした剣で叩く。
厭な音に続いて、剣が砂漠を捉えた。
止まった剣の軌跡を、赤い飛沫が追う。
イシャの左に、ゾムの腰から下が、どさりと落ちた。胸から上を右の砂が受け止める。
腹部は消失していた。それは細かな肉片と化し、大量の血と共に砂漠を濡らす。
ゾムは絶命していた。
と、右で剣を交わす音があった。
見た。
シアンとアモンが、残りのふたりと戦っている。血を流しているのは商人だった。
――アモンめ、やるじゃねえか。
安心したイシャは、視線をそこから左へと移した。
グレイが、ひっそりと立っていた。身体を辛うじて隠す程度の布を抱きしめ、アモンとシアンを見守っている。
その目が、イシャの方へと動いた。
目が合った。
イシャが頷くと、グレイも頷いた。
イシャは、一瞬だけグレイと笑みを交わすと、戦いに加わるべく仲間の元へ疾った。
が、すぐに足を止めた。
「けえっ――！」
シアンと戦っていた長身の商人の首が、断末魔の叫びを上げ、引きつった表情のままで砂に転がった瞬間である。
アモンと剣を交えていた髭の男が、急に間合いを外した。
「来た、来たぞぉ――。貴様らも、これで終わりだ！」
月が隠れた。
闇が、死せる地を支配する。
キルニアの四人は、先ほどの異様な気配が凝固するのを感じていた。
髭の商人の背後である。
黒々とした闇の中にあって、それでもなお暗い闇。そして、砂の流れる微かな音――。
「何か来るぜ」

イシャが言った。
グレイは、ぴくりと身体を震わせた。
闇からの視線を感じたのである。
粘っこい視線であった。
それが、薄い布を通してグレイの肌を這いまわった。じっとりと濡れ、ざらついた獣の舌である。
男を知らぬ身体を、耐え難いものが疾り抜けた。全身が粟立っている。
ぶしゅっ！
突然、前方の砂が弾けた。
再び現れた蒼い月が照らす。もうもうと立ち昇る砂煙が見えた。
ぎ、じゃあぁぁぁ——。
それが哭いた。
聞く者の踏みしめる大地を掻き消し、暗く深い黄泉の国へと転落させる——そんな死と絶望とに満ちた声であった。
青白く、滑らかな砂地に、幾つもの隆起が見られる。
妙に不自然な隆起であった。そのひとつから砂煙が上がっている。
砂漠が、子を宿しているようにも思えた。
その死せる妊婦の孕みから、また砂が吹き上がる。続いて、何かが這い出した。
人型をした生き物であった。
砂を突き破って、一匹、また一匹……。
「——砂人！」
シアンが叫んだ。
人の姿をしているが、それは明らかに人ではない。歪な、濡れた人型に、満遍なく砂をまぶしたようであった。
落ちくぼんだ黒い眼窩に、赤い点が浮いていた。口の代わりに細い管が伸び、周囲の状況を探るような動きをしている。
く、はあぁぁぁ——。
ゆっくりとした呼気に、砂が混じった。
「やばいぜ、おい」
イシャの闘気が薄れていく。「魔法が使えなきゃ、戦いようがねえ」
「仕方がないわね」
「どうするんですか？」
アモンが訊いた。
「どうするって？　決まってるだろ」
イシャは、すばやく剣を収めた。「逃げるしかねえぜ」

……………………………………………

木造の屋敷である。
屋敷は、刈り込まれた草原の上に、無造作に建っていた。それを取り巻く空気に、肉を焼く、香ばしい匂いが混じっている。
そこに建っているのは、この建物だけではない。三十軒ほどが、一際大きいその屋敷を中心として集まっていた。
さらに、その周囲を白い柵が囲んでいる。
キルニアの村であった。
——夜。
窓という窓からは、灯りが洩れていた。
が、屋敷から洩れるそれが一番明るい。
そこに向かう影の群れがあった。
無言である。
柵を越え、迷うことなく屋敷を目指していた。頭上より降る月光が影に触れ、それの持つ複雑な起伏が青と黒の明暗をなしている。
狩人のなりをした男たちであった。
それぞれが獣の毛皮をまとい、腰には湾曲した白い剣を帯びている。
先頭の一番大きい男が立ち止まった。扉の前だ。ごつい拳で、その扉を叩く。
しばらくして、屋敷の中から髭を蓄えた大男が現れた。アモンの父、サイン・グルートである。
「おお、お待ちしておりました。遠いところから、わざわざ——」
「いや、近くまで来る用事があったんでな」
男はそこで言葉を切り、ちらりと後ろを振り返ってから、再びサインに、「うちの者が五人ばかり一緒なんだが、構わんか？」
聞いて、サインは頷いた。
「構いませんよ。さあ、どうぞ」
「すまんな」
六人の男たちは、屋敷へと入っていった。
長い廊下があった。その両側に、幾つもの扉がある。サインは、右側の一番手前の扉を開けると、彼らを招き入れた。
大きなテーブルがあった。
大人が二十人腰掛けても余るほど、大きなテーブルである。
その上に、たくさんの食べ物が置かれていた。屋敷を取り巻く匂いの正体が、これである。野菜と肉とが中心であった。
席には、キルニアの男が七人、座っていた。
族長、キース・バーンが立ち上がった。
「ようこそ、〝狩竜の一族〟の諸君」
「世話になる」
狩竜の一族の族長、バラン・ディスカートは、軽く顎を引いた。「酒はどうだった？」
「おお、竜の酒か。旨い酒だった。高価なものではないのか？」
「都で買えば……の話だ。俺たちは水のように呑んでるがな」
バランは笑った。「また、持ってきたぜ」
言って、肩に背負っていた大きな瓶を、テーブルの上に置いた。
「ご馳走になるばかりでは気が引けてな」
バランの隣に立つ、片目の男——ログドが言った。
肉の厚い男である。毛皮から溢れた両腕に、無数の傷が刻まれていた。それは、この男が、どれだけの修羅場をくぐり抜けてきたかを物語る唯一の証しなのだ。
「食事は、まだであろう？　食いながら話を聴こうか」
キースは椅子を勧め、自分も座った。

……………………………………………

「最近、竜の動きが妙だと思わんか？」
「妙とは？」
バランの言葉に、キースは顔を曇らせた。
「お主らも知っているであろう。先日の、青い竜のことだ」
「儂は見ていないが——」
キースは自分の息子へと視線を移す。
「俺とアモンという者が見た」
代わりに、バルベットが言った。「東から飛んで来て、囁きの森に降りた」
「他には？」
「他に？　それだけさ。また、東に飛んでいったぜ」
「——」
「どうして、青竜のことを？」
今度は、シーマが訊いた。
「竜のことを調べるのが、俺たちの仕事だ」
「いえ、私が言っているのは、そうではありませんよ」
エルフの青年は、薄く笑った。「なぜ、青竜

のことを知っているのか、と尋ねているのです」
「——」
「あなたたちも、竜を見たのでしょう？」
「なぜ、そんなことを訊く」
「さて、どうしてでしょうか」
とぼけるシーマを見て、バランは、
「はっ、だからエルフってのは好かねえんだよ」と笑い、少し考えたあとで、再び口を開いた。
「実は、捜し物をしてるんだ」
「ほう」キースの目が細くなった。
「協力してくれるか？」
「何を捜している？」
バランは答えなかった。代わりに、自分の横に座る片目の男、ログドに視線を向けた。
「あんたは——」
そのログドが、サインを見ながら言う。
「大喰らいの原因が竜にある——と言っていたね」
「ああ、今でもそう思っている」
「もしも、の話なんだが……」
「——」
「もしも人間の中に、竜と内通している者がいたとしたら——」
「ば、馬鹿な。——人間と竜とが協力して、大喰らいを造っているとでも……」
そこで、サインは声を潜めた。「その者を捜しているのか」
狩竜の一族は、無言であった。
永い沈黙が流れた。
「もしも、の話だ」
バランは言った。「話を戻そう。俺たちは、人を捜している」
「どんな人だ？」
「言えば、力を貸してくれるのか」
「そのような人間がいれば、協力しないわけにはいかないだろう」
聴いて、バランは頷いた。
「少女だ」
「少女？」
「伝承の一族の娘。竜と言葉を交わすことのできる、唯一の人間だ」
「伝承の一族を……」
シーマは満足そうに笑みを浮かべた。「やはり、そうでしたか——」
「やはり？　どういう意味だ」
ログドの、ひとつしかない眼が刃物のように鋭くなった。
だが、シーマは答えず、微笑みを返す。
「名は？」
と、バルベットが重く訊いた時である。
がちゃり、
と、音がした。
扉が開く。
盆に、新たな料理を乗せ、ひとりの少女が入ってきたのだ。
「——ヴィジル！」
サインの声で、すべての視線が少女に集まった。
床に料理が落ちた。
湯気を立てる料理の向こうで、青ざめたヴィジルが震えている。
「やはり、隠していたか！」
ログドが叫ぶと、狩竜の一族の男たちが一斉に立ち上がった。
瞬間、雷光のすばやさで、シーマが動いた。
無駄な動きがない、と言うより、ほとんど身体を動かしていないのだ。
滑るような動きであった。
妖精族特有の動きである。
そのシーマは、ヴィジルと狩竜の一族の男たちの間に、立ちはだかった。

竜と言葉を交わす少女——ヴィジル・ベルウ



「少女ひとりに、おとなが何人も……。感心しませんね」

「どけ！」ひとりが叫んだ。

しかし、エルフの青年は動じない。黒い瞳で、その男を睨みつけただけである。

「キースよ。これは、どういうことだ」

狩竜の一族で、まだ椅子に座っているのは、バランとログドだけだ。そのバランが、何事もないかのように酒を呑みながら、ぼそりと呟いた。

「こちらが聴きたいな」

応えたのは、バルベットであった。「ヴィジルは、おとなたちに追われている、と言っていた。それが、あんたたちとは——」

「はっ、結局のところ、お主らも竜が欲しいってわけか」

「なるほど」バルベットは、ごつい指先で顎を撫でた。「この娘を使って、竜を狩ろうというわけだ」

「今、判ったような口調で言うじゃねえか」

ログドが、バルベットを睨んだ。「自分たちばかり、いい目を見ようとは汚ねえぜ」

「おいおい、ヴィジルは記憶喪失なんだぜ。それに、伝承の一族なんてものを聴いたのも初めてだしよ」

「渡せ」

また、バランが、ぼそりと言った。

「大喰らいは止まる。俺たちは竜を狩る。これで文句はあるまい？」

それを遮るように、ヴィジルが声を上げる。

「竜を狩る——何て恐ろしいことを！」

「記憶が……」

シーマは振り返って、少女を見た。

「今、戻りました」

ヴィジルは、シーマに頷いた。「竜は神聖な生き物です。それを狩るなんて——」

「笑わせるな！」

大音量で、バランの声が響いた。空気が、びりびりと震える。

「神聖な生き物だと？　何だ、それは。鹿や鳥なら許されるというのか」

「竜は……竜は神です」

ヴィジルは、シーマの背に隠れ、ぽつりと呟いた。聞き取れないほどの小さな声であった。

「俺たちは、竜を狩らないと飢える。だから狩るんだよ、お嬢さん」

ログドが低く言った。

横では、バランが最後の酒を煽り、

「渡さないと言うのなら、それで構わない」

ふう、と息をついた。「力で奪うだけだ」

それが合図かのように、立ち上がっていた狩竜の一族の男たちが剣を抜いた。

白い剣である。

とてつもなく大きい獣の骨か牙を削って造ったようにも思える剣であった。

「やるのなら、外でやれ」

今まで黙っていたキースが言った。「もう、話し合いでは収まりがつかないだろう」

聴いて、ヴィジルが部屋から消えた。

「逃がすな！」

ログドが言った時には、シーマと、竜を狩る男たちも、そのあとを追っていた。

ふた呼吸の間を置いて、バランが立ち上がった。

「俺も行かなければならねえな」

と、扉へ向かう足が止まった。振り返らずに訊いた。「なぜ、あの娘を庇う」

「うちの息子のアモンがな——」

答えたのは、サインであった。「あの娘に惚れているんだよ」

…………………………………………

疾る少女は、重なり合う家々の隙間に、白い柵を見てとった。

刈り込まれた草原と、自然のままの草原とを隔てる柵である。それは、人と魔物の縄張りを示すものであったのかもしれない。

林立する家々を抜けた時、少女は、月下に妖しく濡れた草原がうねっているのを見た。やわらかい風になぶられ、蒼い光を弾くそれは、果てのない大海原とも、不気味な蠕動を繰り返す妖魔の類とも思えた。

立ち止まりたくなるのを堪えて、ヴィジルは足を早めた。

いつの間にか、隣にシーマが並んでいた。

「あたしのことは、放っておいてください」

だが、エルフの男は、やさしく微笑んだ。

「放っておいてくれ——ですか」

「ごめんなさい。お世話になっておきながら、こんなことを言って……」

ヴィジルの全力疾走に合わせて、シーマも走っている。いや、見ただけでは、歩いているとも思えるほど優雅な身のこなしであった。

そのシーマは、ちらりと後ろを振り返ると再び少女に向き直り、

「私たちが放っておいても、奴らは——」

と、言った。

ヴィジルは無言であった。

どう答えていいのかが判らないのであろう。

「私たちは、あなたを護らなければならないのです」

「——」

「行く当ては、あるのですか？」

「樹へ……竜の群れる大樹へ行きます。それが、あたしの——あたしたち一族の成すべきことですから」

「竜に会いに行くと？」

「判りません。ただ、それが父と母の遺言なのです」

「では、行きなさい」

「え？」

予想だにしないシーマの言葉に、ヴィジル

少女を追う狩竜の一族の男に
シーマは静かに剣を抜いた

は思わず立ち止まった。
「どうしたのですか。ここは私が食い止めます。早く行きなさい」
「──」
「まずは、北へ……沈黙の都で道を訊くといいでしょう。ご無事を祈っていますよ」
「──ありがとう」
北へと走りはじめたヴィジルを背に、シーマは静かに剣を抜いた。
レイピアと呼ばれる、女性の小指ほどの太さの剣であった。斬るよりも、突くことを目的としている。
月より発せられる光の筋を、何本か束ねて造った剣であるとも思えた。
「くぉぉぉぉぉっ！」
かすれた呼気と共に、追いついた狩竜の一族の男が、飛びかかってきた。
白い剣が、シーマの居た場所を薙ぐ。
シーマは滑るように間合いを外していた。
その闇の色をした目は、次々と現れる男たちを見つめている。
「四人か……殺してしまえるのなら楽なのですがね」
エルフは、誰にというわけでもなく言った。
「何だと──！」

一番前に立つ男が叫ぶ。
シーマは、自分たちを殺すのは簡単だと言っている。竜を相手に戦ってきた自分たちを、弱いと言っているのだ。
四人が同時に動いた。
狩竜の一族の男たちは、シーマを囲もうとはせず、月を背に、前後ふたりずつの陣型をとっていた。
前のふたりが剣を突き出した。
難なくかわすシーマ。だが、それは後ろのふたりを隠すための動きであった。
突然、シーマの側頭部に向かって、青白く閃いたものがあった。どういった動きに生み出されたのか。後方の男の剣である。
それは屈んだシーマの髪を跳ねて、振り切られた。一瞬でも遅かったら、頭が砕かれていたかもしれないほどの一撃である。
「ほう、交わしたか」
感嘆ともとれる笑みを浮かべ、男たちは、再び陣型を整えた。
「さぁて、今度は何処から剣が出てくるかなぁ？」
聴いて、シーマの目が細くなった。黒いはずの瞳が、微かに赤味を帯びている。
「仕方がありませんね」
シーマが言った時、後方で悲鳴が上がった。
ヴィジルの声である。
振り返ったシーマは、柵の前で立ち尽くすヴィジルを見た。そして、その向こうに、何人かの人影があった。

（次号へつづく）

あとがき

手塚です。「最後の竜～」の５回目をお届けします。ぜひとも感想をお聴かせください。
さて、物語は、いよいよ佳境へ。
ヴィジルは、沈黙の都へ向かい、キルニアの一族は、狩竜の一族と激突します。
そうそう、またお便りとイラストをいただきました。ＪＯＹちゃん、ありがとう。シアンは、キミのものです(笑)。
ああ、最近妙に忙しいのです。仕事が多すぎるのかもしれません（それでも、しっかりと遊んでいるけど）。で、大好きな小説も、２、３日に１冊というペースでしか読めなくて悲しい。みなさんは、どういった本を読みますか？　今度、教えてくださいね。
ちなみに、ぼくはブラッドベリやダンセイニ、タニス・リーの美しい文章に惹かれます。アンソニイの「ザンス・シリーズ」もいいし、読みかけだけど、ブルワー・リットンの「不思議な物語」も愛してます。ああ、切りがないですね。それでは、次号でお会いしましょう。それまで、お元気で。



DRAGON LORE

PC Engine CLUB
ピーシーエンジンクラブ
ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol. 31

話はエンジンと違うけど、富士通から32ビットパソコンが発売された。感じとしてはX68KやPC98の対抗機種と考えていいだろう。CD−ROMを標準装備してるのが新しいよね。セガのアフターバーナーIIがアーケードそのままの感じで遊べるのがスゴイとこだけど、モニター込みで約40万円だ！　手が出せない値段だよなあ…。

究極タイガー



文／タイレル辻

■タイトー
■3月31日発売予定
■¥5500
■Hu-CARD

おまちかねのシューティング!!

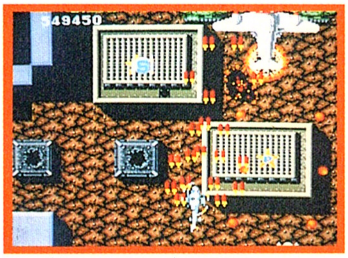
アーケードで相当こなした人も多いはずの究極タイガー。これは、なんとタイトーのPCエンジン参入第1弾の作品なんだそうな。もっと前からやっててもよかったのにね。この究極タイガー、シューティングとしてはオーソドックスな作りだったけど、そのグラフィックとハデさゆえに、アーケードゲーム人気No.1にもなったりした、実力のあるゲームなんだ。しかも完全移植！　ま、ちょっと難易度は下がってるみたいだけどね。

■易しくなっても究極タイガー！

このゲームは縦スクロールのシューティングゲーム。プレイヤーは攻撃戦闘ヘリ、バトル・タイガーを巨大戦闘空母スリーバーから離陸させて、敵の巨大要塞B、Cを破壊するために戦う。武器はショットと、限られた数しかないボンバーのみだ。全体の構成は10のステージからなっているぞ。

と、ひととおりの説明をしたところで、もうちょっとこの究極タイガーを研究してみましょ。

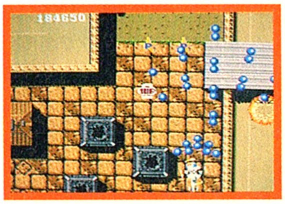
タイトーには、タイガーヘリ、飛翔鮫、そしてこの究極タイガーという、シューティングゲームの流れがある。これをタイガーシリーズの3部作と呼ぶかどうかは知らないが、その中で最も難しかったのが究極タイガーだった。だけど、エンジン版では、画面が横長になるためか、難易度をちょっと下げている。シューティングマニアにはちょっと残念かな。だけど、4種類の武器と、10段階のパワーアップはそのまま、構成もほとんで同じなので、アーケードの雰囲気はそのまま楽しめると思うぞ。コンティニューも、3回だけなんだけど、一応ついてることだしね。



▲空中に漂うSを取ればパワーアップ!!



▲★を取るとBが現れるトリックもある



◀たまには1UPなんてのも現れる



◀★はステージ最後に集計される

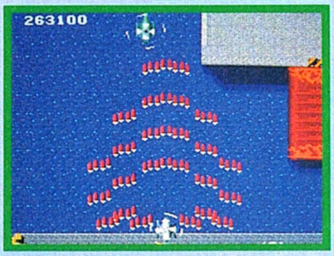
フォーメーションチェンジアイテム

敵の、中ボス的な中型ヘリや中型戦闘機を破壊すると、ショットの仕方が変わる。色の違いで4種類あるので、キミの好きなショットを選ぼう！



この赤玉は、最初のショットと同じ、前方へのショットになる。しかし、こいつをバカにしちゃあいけないよ。最初は使えないかもしれないけど、パワーアップしていくにつれて攻撃できる範囲がグーンと広くなっていくんだからね。有利な点は、横に広がって撃ってくれること。後半では横からの攻撃がきついので助かるんだ。







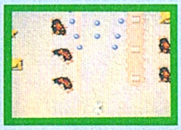
緑玉は、一番使えないサイテーショット。前方に一直線にショットする。まるでレーザーみたいにね。パワーアップしても、縦長に、そしてちょこっと太くなるだけで、特に変わったところはない。中型ヘリなどの、カタイ敵にはいいんだろうけど、こまかい動きをするヘリ、特に横からの攻撃に対してなにもできなくなるんだ。

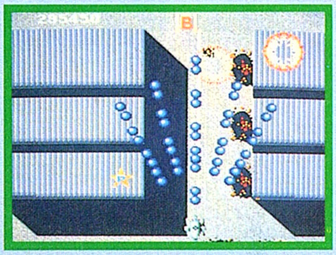






この青玉こそ、初心者から中級者まで、幅広い支持を得てるショットといえよう。扇状に弾が飛んでいくので、幅広く敵を攻撃することができる。パワーアップしていくと、扇の広さが増し、攻撃力がアップしていく。敵を素早く倒していけるけど、横がガラアキなのが弱点。ウデが上がったら赤玉に転換しようね。

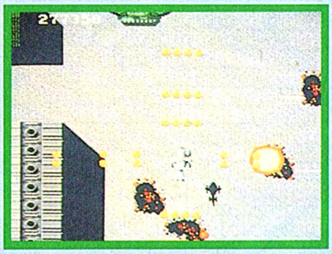






黄玉は、上下、左右にショットする。最初のウチはとっても貧弱なんだけど、後半のステージではけっこう役に立つかも。それに、とっておきのウラ技を使えば、敵に向かって弾が飛んでくれたりもする。誘導弾みたいなもんだね。他のショットで、パワーアップが進んだら、これに変えてみるようにしよう。





STAGE 1

最初のステージで、パワーアップアイテムの取り方と、敵のパターンを覚えてしまいましょ。ゲーセンでガンガンにプレイしてた人には、ちょっと拍子抜けするぐらいのやさしさかもしんないけど。★にP文字が入ってるのはできるだけとっておくこと。ステージクリア時に、1コにつき3000点が入るからだ。それから、Bマークのボムは絶対に取り逃さないことだ！



▶★はステージ最後に、1コにつき3千点となる。なるべく取っておこう

▼地上部隊からの攻撃はそんなに気にしなくていいけど、フイの弾に注意しよう



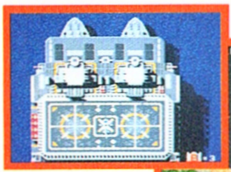
▶近づいてきたらBを1発おみまいする



▼敵が赤くなってなかったらすぐに2発目のBを。だけど、ほとんど1発で赤くなるはず。赤くなったら撃ち込んで破壊しよう



▼最後の敵は動く要塞って感じの戦車？ 最初は撃たないのでどんどん撃ち込むべし？





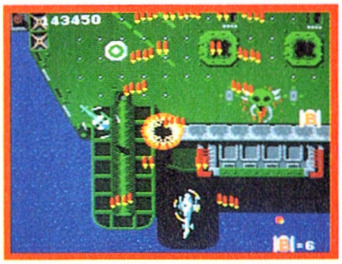
▲ゲームスタート時は爆弾を3つ、自機3機をもって発進となる



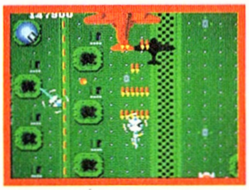
◀中型ヘリを破壊すればBやSなどを出す。そんなに早くなくなるわけではない

STAGE 2

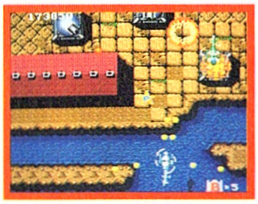
ここはほとんどが海上のステージ。ここで最初に泣かされるでしょ。とにかく、小型哨戒艇のうざったいこと！ ステージ1からのパワーアップがあればいいけど、ないとちょっとつらいかも。中盤のヤマとして巨大空母上での中型戦闘機との格闘！ なんてオマケまでついてるステージなのである。



▲空母の最初のところ。ここはヘリと砲台の攻撃がキビシイのである



◀突然やってくる中型戦闘機。翼から出す弾に注意すべし！



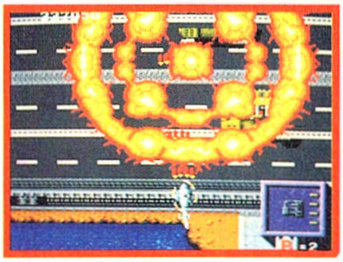
◀空母を抜けたあとは陸地に入ってすぐボスキャラとの戦いになる

STAGE 3

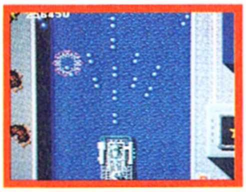
軍港って感じのステージだ。このステージあたりから、戦闘ヘリの動きがうざったくなってくる。ヘリの動きにまどわされる事が多くなってくるんだよね。あと、注意するのが地上の戦車。残しておくと下からやってきて砲撃されたりするからね。うまくやってりゃ、ここで最強のパワーアップとなるぞ。



▶下の倉庫から戦車群が出現する



▲ここのラストは2台の敵を相手にしなきゃならない。爆弾で早めにかたづけよう



◀後ろからも船がやってくる。前からも敵はくるけどね

STAGE 4

入り江から軍港に向けて進んでいくステージ。いきなり最初にヤマ場がある。哨戒艇の後ろからの大量接近だ。これをうまく壊滅させせないと、その先の攻撃がツラクなる。海上では哨戒艇が上下からやってくるので、攻撃パターンを考えよう。港以後は戦車の動きに注意しながら進もう。



▶このように真横から狙われることになる



▲地上の開閉式砲台は、シャッターの開いているときでなければ破壊できない



◀後方からやってくる哨戒艇軍団。うまく破壊しないと…

STAGE 5

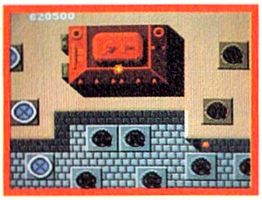
ここは浜から陸地へと続くステージ。なんといってもヘリの動きがいやらしい。このステージ以後、ヘリは自機を追っかけてくるようになるので、最後まで目を離さないようにしなければならない。ヤマは中盤の、後ろからやってくる中型戦闘機と、砲台＋戦車群だろうて。要塞は爆弾5つで対処しよう。



▲この中型戦闘機はいきなり後方からやってくる。体当たりしないようにしなければ



◀右は地上の砲台群。左は戦車群。はてさて、どちらから攻めるか



◀これが要塞。ステージ10ではこの2コ分と戦うことになる

死霊戦線



文／タイレル辻

■ビクター音楽産業
■3月24日発売予定
■¥5500
■Hu-CARD

ホラーアクションRPGなのである

ビクター音産のエンジン第2弾は、アクションにRPGのような謎解きの要素を加味したアクションRPGとなった。内容も、ゲロゲロのモンスターなどを使ってるホラータイプになってる。アクションといっても、さほど難しいものではない。システムは、そうだな、「リンクの冒険」っていったところか。それよりも戦闘は簡単にしてある。PFとかMFといった新しいパラメータが登場してるのも見逃せないところ。

●生存者を救出せよ

このARPGの舞台となるのは、池を中心としたチャニーズヒル（チャイニーズではない、念のため）である。ここを、突如モンスターが襲った。外界からは、この現象を「スーパーナチュラルインベーション」(超自然現象)が起きたと結論づけ、軍に新設されていた超能力特殊攻撃部隊S－SWATを投入した。しかし、その隊員達でさえ消息を絶ってしまったのである。残るは最年少の、女性隊員ライラ・アルフォンだけだった。潜在的には最高レベルの戦闘力をもっている彼女だが、まだその力は表面に現れていない。彼女にチャニーズヒルの謎を解くことができるのか？

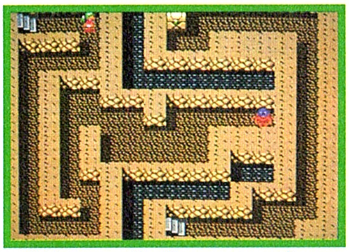
というのがストーリー。最初に彼女がやるのは生存者の救出。HPを回復してくれる教会を中心にして行動する。なにをすればいいのかは、教会の中にいる人が教えてくれるだろう。とにかく、いわれたとおりにすること。違うところに行ってもなにも起きない。順番どおりに進めなければならないのだ。その点から見ると、アドベンチャーって感じだけどね。

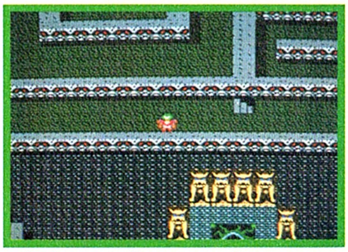


▶これがライラの状態をあらわすサブ画面。アイテムはさほど多くない



▶アイテムはこのように木箱の中に入ってたり、もらったりする


▲名所その1。上の箱はどうやって取る？


▲名所その2。下にチラリと見えるのは…

●「武器をPS処理する」ってなんだ!?

敵（クリーチャー）と遭遇すると、3画面分ぐらいの戦闘シーンに切り変わる。敵を倒すと、HP回復や経験値、それに弾薬を落としてくれるので、ぜひとも戦わなければならないわけだ。そして戦闘する前に必要なのが「PS処理」。これは弾にライラの念力を封じ込め、威力を増大しようというもの。PS処理した弾丸では、してない弾よりも大きなダメージを与えられる。ただ、このPS処理をするとライラの防御力であるMF（マインドフォース）値が下がってしまうので、ひんぱんにはできない。処理をしないわけにはいかないけどね。このMF値はレベルアップというか、章で変わっていく。つまり物語の進行の一段落ついたところで上がるようになっているんだ。1回のPS処理につき、数十発の弾丸を処理することができるぞ。



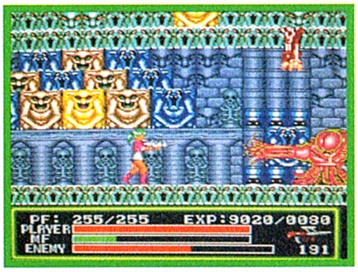
▲姿勢の低い敵にはこうやってしゃがんで撃つようになる



▲もともと強い敵がこの色になると手がつけられなくなってしまう



▶これは海の上の敵。下のボートはこちらの動きにあって動いてくれるので海に落ちることはない

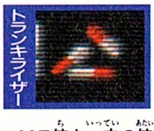


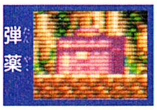
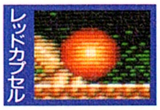
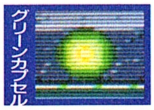
▶中盤からの敵。このような色をした敵はムチャクチャ強い！


▶これは普通の敵。だけど、なかなかグロいよね

アイテム

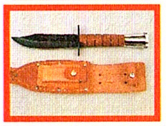
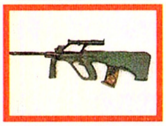
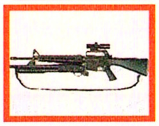
上の3種類はほとんど補給できないのでイザという時に使うようにしよう。

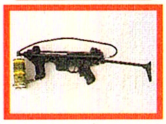
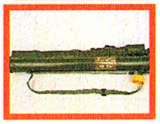
食料	医薬品	トランキライザー
		
PF値（体力）を一定の値だけ回復させることができる。	PF値を最大まで回復させられる。大切に使おう。	MF値を一定の値回復させることができる。

弾薬	ブルーカプセル	レッドカプセル	グリーンカプセル
			
弾は使うと減ってしまう。必ず補給していくように！	経験値のカプセル。これは絶対に取り忘れないようにね！	PF値を、少しだけど回復してくれるカプセルだ。	MF値が少しだけ回復する。前半ではほとんど出ない。

武器

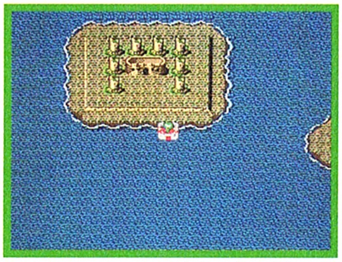
このゲームに使われている武器はすべて現実の世界の武器ばかり。なにしろ武器資料としてMGCの資料がついてくるぐらいだからねえ。最初は地道にハンドガンで戦おう！

コンバットナイフ	ハンドガン	ライフル	ショットガン
			

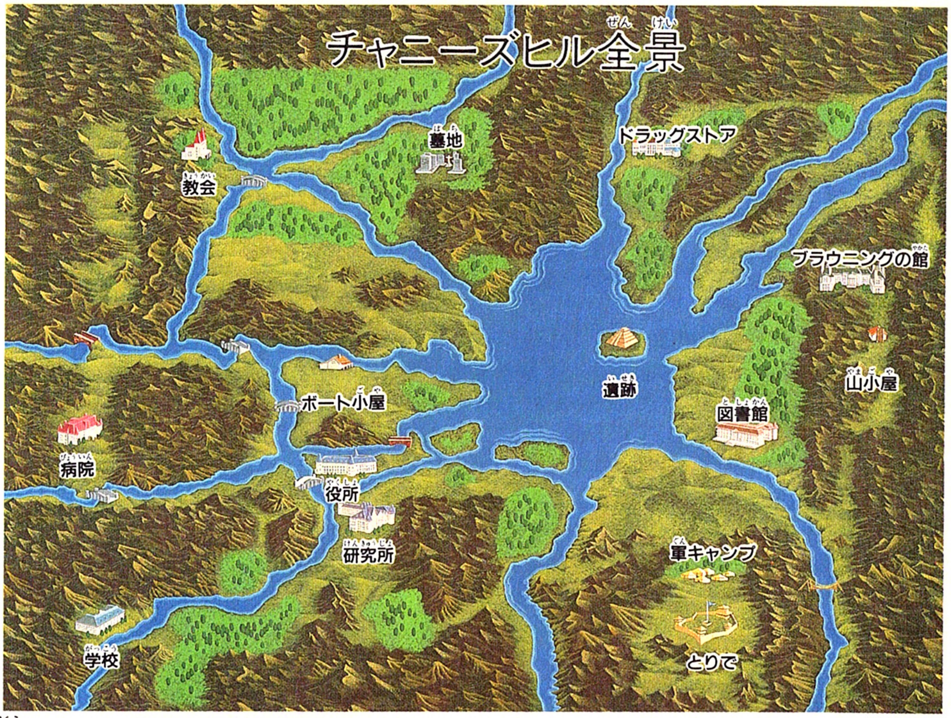
マシンガン	グレネードランチャー	フレイムスローワー	バズーガ
			

キャリーのいうとおりに行動しよう

教会の中にいるキャリーという女性がライラの行動の助言をしてくれるんだ。この教会を中心に話は進んでいく。なにしろゲームのシステム上、教会で会話をするなり、人を助けたりしないことには、次の行動がなんにもできないようになっているんだ。とりあえず、初期の行動パターンを下に書いておいたので参考にしてもらいたい。あと、パスワードはこまめに。死んじゃうと、パスワードを入れなおさなきゃなんないからね。話は違うけど説明書に、辛抱強くがんばってください、てなことは書かない方がいいと思うんだけどねえ。



◀ボートが手にはいると行動範囲がぐっと広がる。それまでがタイヘンなんだけど。



これが初期段階の行動パターンである

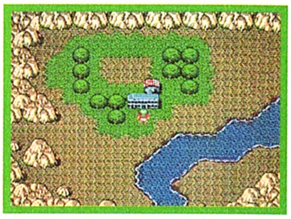
まずは教会にいって話を聞く。そして役所にいってウェルズを助け、学校にいってキャロルとジャネットを助ける。この学校が最初のヤマかな。ここを抜けると1章の終わりって感じ。次は病院、そしてボート小屋、キャンプ、病院と続いていくぞ。



1 というわけで教会の右下の役所へいく



2 役所の中の人を引き連れて教会に戻る



3 それから学校へ。先生→キャロルと進む



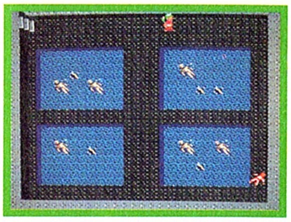
4 キャロルを助けて、先生を助け出す



5 フランクリン→病院、ボートでキャンプへ



6 病院ではアイテムと、仲間らしき人物2人



7 地下の死体置き場にドクターが…

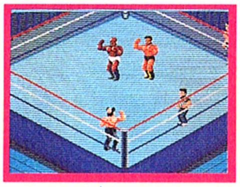
HOT NEWS ファイヤープロレスリング

■ヒューマン■発売日未定■¥6300(予)■Hu-CARD

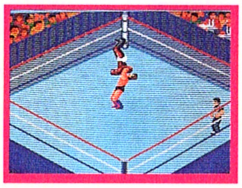
プロレスファンの皆さま、たいへん長らくお待たせしました。PCエンジン初のプロレスゲームがいよいよ登場！ 友だちとタッグを組んでプレイができるのがとってもウレシイぞ。



▲ありとあらゆる(大ゲサ)タイプのレスラーが登場!!



▲タッグも組めるぞ



▲ダブルアームスープレックス!!

HOT NEWS ダブルダンジョン

■メサイヤ■7月発売予定■価格未定■Hu-CARD

22本のシナリオを持つゲーム！ それがこの「ダブルダンジョン」なのだ。基本は3Dダンジョンを舞台にしたRPG。30分程度でクリアできるものから10時間以上かかるものまで、22本のシナリオが用意されている。2人同時プレイが可能ってのも画期的なのだ。

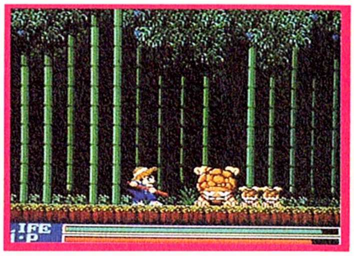


◀オーソドックスな奴からユニークな奴まで、モンスターもなかなか期待できそう

HOT NEWS 竜の子ファイター

■東京書籍■発売日未定■価格未定■Hu-CARD

マンガ家・宮下あきら氏のキャラクターデザインになるゲームなのであります。コミックワールドに迷い込んでしまった主人公は、自分の世界に戻るため、"竜の子"を集めなければならないってわけ。イベントもりだくさんのコミカルアクションゲームだ。



◀かわいいマイキャラであります

大変長らくお待たせしました！　ようやくサードパーティの発表でございます。右ページを見てもわかる通りメガドライブの今後はかなりの期待が見こめそう。ファンタシースターIIは4日後に発売だし。いけいけー！

ファンタシースターII～還らざる時の終わりに～

文／CB成沢



■セガ
■3月21日発売
■8800円

で、4日後に出ちゃうファンタシースターIIなんだけど、発売本数が多いので当日ならまず間違いなく買えそう。今回は北の橋を越え、3つ目の街、オプタノまでのルートを紹介しよう。大きなドラマがあるのだよ。

序盤戦、前回の続きであります

シュレーンの工場

前回の最後はシュレーンの工場で脅迫状を手に入れたところまでだったね。脅迫状は北の橋の男、ダラム宛てのもので、内容は「娘のティムはニドの塔に幽閉している。返してほしくば5万メセタ持ってこい」というものだ。

この脅迫状と小さなカギ、そして別の階でダイナマイトを手に入れればこの迷宮での役目はすべて終わる。

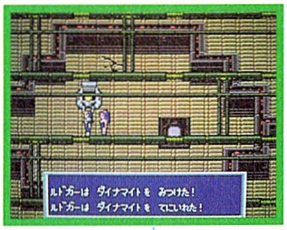
ちなみにこの迷宮はゲーム中でもっとも小さいものだ。こんなところで迷ってはだめだ。

▼ならず者はみんな死んだ。そこから…





▲ダラムの行動はすべて娘のため。その苦しみがユーシスの心に響く



▲ダイナマイトを見つけた。これでシュレーンでの目的は果たされた

ニドの塔

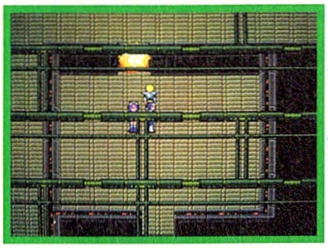
次なる目標はニドの塔、ダラムの娘ティムが捕われているところだ。



塔に入るとすぐ正面に扉がある。この扉はダイナマイトでふっ飛ばさなくてはならない。仕掛けると勝手に逃げるアニメーションがなかなか楽しい。

シュレーンの工場よりも広い迷宮を調べていくと、やがてティムと出会う。ティムに脅迫状を見せると……。

ティムを塔から連れ出せばこの塔での役割は終わる。さっさと脱出して、ダラムとティムを再会させてあげよう。



◀ダイナマイト爆発シーン



◀ティムもかわいそうに…

北の橋

だが、待っていたのは心暖まる再会ではなく、悲劇であった。

ベールをかぶり顔を隠してダラムの前に出たティムは、決して顔を見せることなくダラムの命令に反発する。業を煮やしてティムを斬りつけるダラム。崩れ落ちるティムの頭のベールが取れ素顔が現れた。悲しき親子の再会……。









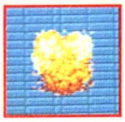
▼ティムはばったりと倒れてしまった…



▲斬りつけられたティムの頭からベールが落ちた。ダラムはここでようやく気づく。「ティム！」



▲▶悔やむダラム。そしてあろうことかダラムは爆弾で自分もティムの後を追ったのだ！



オプタノの街

ダラム、ティム親子の凄絶な死によって、北の橋は通れるようになった。南下していくとやがてオプタノの街へと着く。

ここは近くにバイオシステムがあるせいか、街人はさほどバイオシステムに対する疑いはないようだが……。

この街を足がかりにバイオシステム攻略に出ることになる。かなり強力な敵が多いのでレベルアップを早めに！



◀このオプタノの南にバイオシステムがある



◀モタビア星の原住民、モタビアン。のんきな奴



◀アンヌが自宅を訪れていた。これで4人のパーティに！

▼かよわい医者の卵だ



オプタノの街からパセオに戻り、自宅へ帰ってくるとまた新しい仲間がみつかる。今度は女性だ。彼女の名はアンヌ。今年医科大を卒業したばかりだ。体力、攻撃力は低いが、回復系のテクニックを使うことのできるキャラだ。

これで4人、パーティとしての体裁が整った！　次号でもまたまたファンタシースターIIの特集で行くので（しかも増ページ！）期待しててくれ!!

メガドライブクラブ 一押し情報

ついにサードパーティー発表！

今回発表のメーカーは12社。やはりというか、意外というかナムコ、タイトーなどじゅうぶんすぎるほどのネームバリューのある大手メーカーから、中堅どころのメーカーまでバラエティに富んだメーカーが揃った。中でも注目は業務用中心のメーカーが自社の作品をどういう形で移植してくるかだろう。楽しみはつきない！

メーカー名	予定されているタイトル
ナムコ	
タイトー	ニュージーランドストーリー
カプコン	タイガーロード（業務用・虎への道）
データイースト	未定
サン電子	モデムベースボール
テクノソフト	スーパーサンダーフォース
アスミック	ハイドライド・スペシャル
トレコ	アトミックロボキッド
マイクロネット	カース
アルファ電子	
シグマ商事	サイオブレードスペシャル
MEDIAGENIC	RED BELT

確認はとれなかったがこれらのメーカー以外にも参入予定のメーカーの名は数社あがっている

ナムコ、タイトーが参入だ！

右の表が、２月28日に発表されたサードパーティーのリストだ。業務用のゲームを開発しているのがナムコを筆頭とする７社、パソコンソフトなどを開発しているのが５社。合わせて12社が参入を予定している。セガではこれらのメーカーだけでなく、参入する意志のあるメーカーはまだ他にもあるとしており、最終的には20社程度になると予測している。いずれにしても、ぼくたちユーザーにとって喜ばしい状況であることは間違いないようだ。



◀本邦初公開。サン電子のモデムベースボールだ

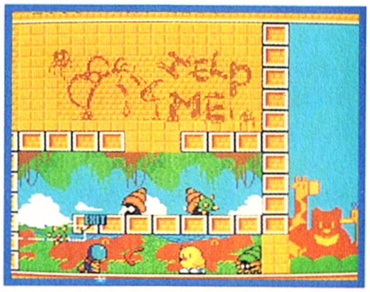


◀これはモデム本体。いつ発売かは決まってない

その中でも一際目を引くのがナムコとタイトーであろう。ナムコは「まだ全く未定」と慎重な態度を崩さないが、業務用の大手メーカーであり、移植されればヒットを見込める作品も少なくない。既に噂のレベルでいくつか大物作品の名前も挙がっており、早いタイトル発表が望まれるところだ。タイトーは既に第１作として「ニュージーランドストーリー」を発売することが決定した。時期はまだ未定。第２作以降も未定だが、精力的な開発を望む。

カプコン、データイースト、アルファ電子、サン電子、シグマ商事も参入を表明している。このうち、サン電子は以前紹介したメガドライブ用モデムの開発担当メーカーであり（左・写真参照）モデムによる野球ゲームを現在開発中である。シグマ商事はT＆Eソフトのアドベンチャーゲーム「サイオブレード」の究極版（たぶんアニメ処理などだろう）「サイオブレードスペシャル」の発売を予定している。メガドライブの性能をもってすればかなりハイクオリティーなアニメが期待できるので楽しみなところといえよう。カプコン、データイースト、アルファ電子の３社はまだ全く未定。追加情報が入り次第このコラムで順次紹介していこう。

以上が業務用７社の予定だ。いずれのメーカーも１昨日の発売は早くて夏以降になる予定。まだ随分と先だがいずれも期待は大といえよう。



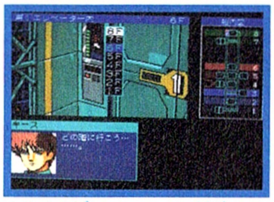
▶タイトーのニュージーランドストーリーはメルヘンパズルだ

パソコンソフト中心のメーカーの名もいくつか！

パソコン系のソフトハウスの参入も活発だ。テクノソフトはサードパーティー一番乗りを「スーパーサンダーフォース」で狙っている。随分昔にあったパソコンのシューティングゲームのメガドライブ版だ。６月発売が予定されており、メガドライブ初のシューティングゲームとしての期待もかけられるところだろう。

マイクロネットの「カース」もシューティングゲームだ。こちらは横スクロールタイプということだ。年内には発売の予定。マイクロネットは積極的にソフトを開発していく姿勢を見せている。頼もしいことだ。

ファミコンの「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」でおなじみのアスミックはT＆Eソフトのヒット作「ハイドライド３」のバージョンアップ版である「ハイドライドスペシャル」の発売を予定している。16ビットメガドライブのハードは、パソコン版をしのぐことができるか。発売時期は未定。



▲サイオブレードのアニメ処理もMD向き



▶より完璧なアニメーションが期待できる

ほかではトレコというメーカーが業務用で発売されたUPLの「アトミックロボキッド」の移植を予定している。詳しいことはまだ未定。ついでに「ミュータントナイト」も移植してくれるとうれしいんだけどな。これはぼくの希望なので念のため。

異色なのはアメリカのメーカー、MEDIAGENICの「RED BELT」か。どんなソフトかまだ全くわからないが、海の向こうからの参入を心から歓迎したい。よいソフトを作ってくれるならだが。

以上が現在までの参入メーカー一覧と展望である。まだ画面写真もなければ概要さえもわからないソフトばかりだが、楽しみであることには間違いない。各社とも頑張ってほしい。



◀ファミコンではナムコから出たハイドライド3



◀これがメガドライブのグラフィックになると……

※モデムベースボールは開発中、その他の画面写真は業務用、パソコン版のものです。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

そろそろメチャクチャに発売されはじめたPCエンジン・ソフトの嵐。はたしてどれだけのソフトが生き残るのか、どれだけのユーザーがグラフィックとサウンドだけが良いクソゲーに涙を流すのか……。これからがPCソフトの本当の戦いだと思う今日このごろです。
（奈良県・澤井陽）

▶見た目だけにだまされちゃいけません。ハートが大事です。でもわかっちゃいるけどまた同じあやまちをしちゃう今日このごろ。3回目まで大丈夫。
（ヒラ坊）

いまさらながらウルチーマのコミックはおもしろかった。(……と思う) 聖者への道のコミックもだしてほしいぶわい。へけけ。
（大阪府・久志本隆司・12歳）

▶だからー、もーつくってるぶわい。うれチンコ？（下品だからもうやめます）（ハルク）

スーパーファミコンのモザイク機能を使った新手のブロックくずしを考えました。その名も「松葉くずし」。
（愛知県・岡戸孝宏）

▶教育的指導／岡戸は1ヵ月禁投稿／でもおもしろかった。たはは。
（ヒラ坊）

突然ですがクイズです。3人の男の人が宿屋にとまりました。1人の宿賃が100円でした。丁稚どんに3人が100円ずつはらい、丁稚どんは番頭はんにわたしました。ところが番頭はんは「3人もとまるんだ。サービスで50円かえしてきなさい」と丁稚どんに50円をわたしました。そこで丁稚どんは50円を3人でわけるのはむずかしかろうと思い20円ねこばばして3人に10円ずつわたしました。
270円（3人×90円）＋20円（丁稚どんがねこばばした分）＝290円
さて、のこりの10円はどこにいったのでしょう。
（京都市・吉川直純・13歳）

▶15分かかったけどわかりました。へけけ。あえて答えは発表しません。さあ、みんなで考えてみましょう。
（全員文系の編集部一同）

ウィズIIのため、右手の負傷もかえりみず、小使いためにに走り、忍者の育成に力を注ぎ、ターボファイルを注文し、新たな名前に頭を悩ませ、必本でため息をつき、ウィズ・コミに胸を踊らせ、流れゆく時間の遅さにいらだち、けど、本当いうとこの時間を楽しんでいる。……そこで一句
長からむ　時と心の　龍迷宮
おそまつ。
（熊本県・矢田真由美・17歳）

▶これぞまさしくウィザードリィ道！パチパチ。愛してるう～。
（ヒラ坊）

こんにちは。さっそくですがこれは不幸の手紙です。これをボツにすると呪われてしまいます。もしそうすればNHKの集金の人が団体で来たり、通り魔にエナジードレインされたりクリティカルヒットされたりします…。
（北九州市・トラゴン・13歳）

▶NHKの団体……！　あーこわ。
（ハルク）

同じ大阪というだけで愛着を感じるハタ坊さん。どこに住んでるのか調べてみようと思い、電話帳に手をのばしました。「は」行を「ハタ……ハタ……」とつぶやきながら指でなぞる……。あっ私は何をやっているのだ……。
（大阪府・品川玉蘭）

▶人気上昇してまっせ。ハタ坊さん。
（ハルク）

タマモ、オグリ、ハツシバ、サッカー……。ついに出ますね。本命・競馬シミュレーション。あー「ありま記念」は当たったのになあ。私の街の近くには馬券売場がなーい。こんなかあいそうな私にこのソフトは神さまのよーです。成沢さん、がんばれよー。
（愛知県・K・シャヒーナ）

▶成ちゃん、仕事しなさーい。そこで喜んでるんじゃなーい。
（マッキー）

TMネットワークがFCになるなんてファンにとっては超々うれしーじゃありませんか。あー楽しみ♥TMファンのみんな、マスターズクラブ作んない？　必本誌上で……。
（千葉県・APPLE・15歳）

▶TMかー？　ボ・ガンボスじゃだめかなー。だめだろーなー。
（弗）

ところでボクの弟は「マルサの女」を「マサルの女」とまちがえました。ぼくはプッとかわいらしくわらってしまいました。
（東京都・松尾英樹）

▶ほのぼの。
（マッキー）

去年の今ごろドラクエIIIのマッピングをしていて陣痛に気づかず、翌朝、緊急入院。無事に生まれた男の子がもう一歳。祐太。大きくなったら勇者になるんだよ。
（千葉市・曽我典子・主婦）

▶子育てもRPGみたいなもんだとある方がおっしゃってました。ときどきパラメータをチェックするそーですよ。
（マッキー）

ドラゴンクエスト（I）に始まり、IIIで終わった私の結婚生活。私が仕事とファミコンに興じていた間に夫は別の世界へ旅立って行った……。くそっ。ドロボーねこっ！
（札幌市・玲子・I）

▶あれまーっ。ドラクエよりも、人生はもっとスゴイのねー。よかったらN社のKさん紹介しましょーか。ああ、こうして人の世話やいて人生おわっちゃうのかしら。うるうる。
（マッキー）

今日は男塾を買いました。
（大阪市・高尾純子・19歳）

▶そーか。そーか。これでもう毎号、アンケートハガキに男塾のことかかなくてもいいよなー。え、まだ続くの？
（ヒラ坊）

片山健一のバカヤロ。
（富山県・木下宏・16歳）

片山よー。もっといってやりなさい。まだまだなまぬるいぞっ。
（愛知県・全開のキム）

▶以上のような率直な御意見をはじめとして、前号の片山氏のドラクエIVに関する発言は大きな波紋をまきおこしています。その大半はパソコンとファミコンを比較するのはフェアじゃないという意見でした。なかにはけっこう感情的になっちゃってる人もいましたが、「悪魔の詩」じゃあるめーし、(?)も少し冷静な御意見お待ちしてます。
（ハルク）

ベニー松山さんはウィズIIのCDの解説をちゃっかりやってました。それもいーけど、IIの小説たのみます。ゼッタイ書いて下さい。
（東京都・吉田耕）

▶そう。ちゃっかりですね。ちゃっかり。安田均先生の下にちゃっかり。
（ヒラ坊）

ハーイ。おこんにちは。ジスイズトニー谷ざんす。私は32歳。全国に知れてしまった。どうしよう。こんなおっさんがFNNに出ていいのでしょうか。もっと子供たちに場所あけたほうがいいのかしらん。大人のラベルでいやレベルで書いてるのだが、子供はおこってるんではないかと思うと夜もねられないんですよ。あなたそんなことない？それでは歌いましょー♪恋をするのは家庭の事情。知らない？べんきょーしなさい。
（大阪市・長田忠弘・32歳）

▶ハタ坊です。そっとしておきましょうね。みなさん。ではまた。（編集部）



▲タイ国の首都バンコク市一、二をあらそう大ショッピングセンターで売ってた必勝本のコピー。血と汗と涙の結晶がこんなに簡単にパクられるとは。とほほ。（高城）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

かんだ

みをまもる
みをまもる
みをまもる

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

暑さ寒さも彼岸まで。といっても今年は暖冬だったので、あまり実感がありません。地球は、なんでも温室効果なんだそうで、この問題は世界レベルで解決しないといけないのです。ウィザードリィ友の会と名のつくからには、これくらいのことをタマには考えないとね。ってわけで特大情報満載の投稿・春の嵐。

C-73 ボーナスポイント突然変異や!!

●２月21日にさっそくウィザードリィIIを買うてプレイしとった。ターボファイルを持っておらへんので、キャラクターメイキングから始めたんや。とりあえずボーナスポイント18ぐらいを目標に、ぜんぶのキャラに〝あ〟いう名つけて、試しとった。そのうち前衛の戦士２人と盗賊がきまったんやけど４人目の魔法使いになかなかいいボーナスポイントが出えへん。その時事件があったんや。なんとボーナスポイント56が出てもうた。〝56〟〝56〟やで。ほんま、自分の目を疑って、目をこすってテレビを見直して見たけど、絶対に〝56〟や。しばらく呆然としとったけど、早く振り分けなけゃ、そのボーナスポイントが誰かに持っていかれそうな気がして、あわててロードをつくってしまったんや。後にしてみれば、忍者でも良かったんだけど、なんとなしにIIは侍と忍者無しで行こう！　と決めとったからロードにしたんやな。にしても、ビックリしたあ。でもそのロード、ほとんど戦闘することもなく待機してることが多いし、たまに戦ってもパラメータが下がることが多いんや。Iの時に、ボーナスポイント29があるって聞いたことあったけど、そんなん１回も見とらへん。まさか自分がIIで〝56〟なんて見るとは思わへんかった。全国の誰か、〝56〟みたいな、とてつもないボーナスポイント出した人いまへんか。そして誰ぞ説明しておくんなはれ。

（和歌山県・茂田和登）

君の場合、種族は何だったんだろう。最低のヒューマンならオール17。最高のホビットだとしたら２種類のパラメーターが17で、その他は全部18になってしまう。つまりいずれにせよ、いきなり忍者！　ができるってわけなのでこれは重大事件。世間様の声、求む。ただし試そうと思って試せるような確率じゃあなさそうね。

V-74 御注意!!消費税が導入されます

●４月１日以降に「ウィザードリィII」を買うと、ボルタック商店で売っているすべての商品に３％の消費税がかかります。またカント寺院の蘇生料にも３％の税金がかかります。それにアドベンチャーズインの宿泊料にだって３％の消費税がかかります。ただしロイヤルスイートに含まれてる宿泊税が廃止されるため、実質上値引きになります。全部ウソですよー。

（鹿児島県・嘘田五郎）

そうね。消費税のおかげでＲＰＧが変わるかも知れないね。ＳＨＯＰにリアリティを持たせようと思って消費税を取るゲームが出てくるかもね。あーやだ。

I-75 またまたまたボーナスポイント

●買いました。そうですウィザードリィIIを買ったのです。高校に受かったので、お母さんが買ってくれました。そしてワクワクしながら家で、キャラクターを作っていると、なんと、ボーナスポイント60というのがでたんです。本当です。（性格が中立だったので、ロードも忍者もつくれませんでした）種族はエルフです。パラメータは全部18になりました。いちおう写真にとったので、現像ができたら送ります。みんなもがんばって、ボーナスポイント60を出してください。

（京都府・谷口功）

またきたー。今度は60!!　どうなってんだ。今、究明中。

Z-76 ママの声にスゴイ技です

●はじめて、おたよりいたします。わが家のファミコンは、日中は息子、夜は夫によって使用されておりますので、毎朝がんばって早起きして「ウィザードリィ」している主婦です。御誌に載っていた小説に感動し、Iのカセットを探し続け、３ヵ月目にようやく中古カセットの店で手に入れました。それからは、３Dオンチで「ディープダンジョンIIIの出発の町の中から出られないという暗い過去」を持つ主人の〝そんなに面白いのか？〟という疑いのまなざしを浴びながら、超スピードで迷宮をかけ回る日々が続いておりました。そんな時、「IIにターボファイルでIのキャラクターを転送……」という記事を読み、ふと、オイボレたキャラクターを転送したらどうなるか？　と疑問が生じました。そこでさっそく年齢70歳特性値5、4、8、3、11、6――レベル13のノームの盗賊をIIへ転送したところ、特性値は6、7、7、6、13、6となって先祖より増えたのでありました。転送は一律に－３なのかと思っていたので、今さらながらウィズの神様の慈悲深さにおどろいたしだいであります。しかし、実のところこの転送時のパラメータ数値の変化の法則をしりたい。ご存じの方、ぜひご教示ください。

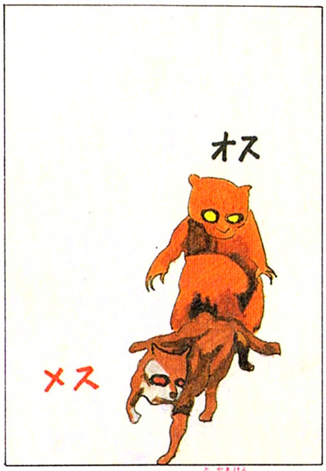
（東京都・瀬戸口道子）

早起きしてウィザードリィに励むお母さんに育てられる子の幸せなこと。母から子、子から孫へと伝えたい。転送の摩訶不思議。

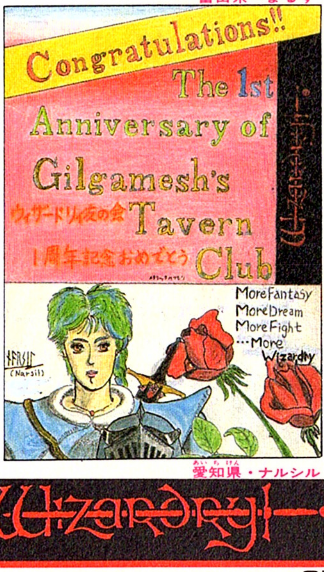
●魔法のアイテムだと思ってたバタフライナイフで敵を攻撃すると、すごい攻撃力になります。平均するとダメージ1000。カティノがかかっていれば、2000も夢じゃない。でも当たりにくいよ。

（愛知県・大沢正悟）

げげ。スゴイ。今回はげげだなぁ、



富山県・まるす



愛知県・ナルシル

Wizardry

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント

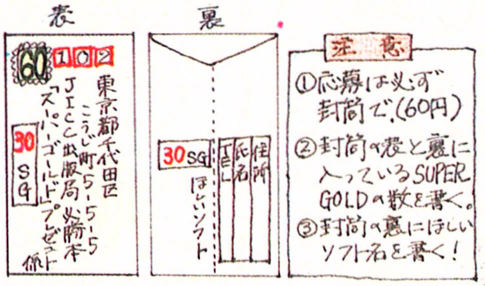


「イース」テレフォンカード
(日本ファルコム)
3名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは4月7日㈮当日消印有効。発表は'89Vol.11の予定です。





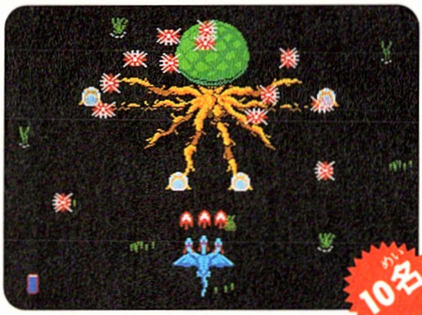
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

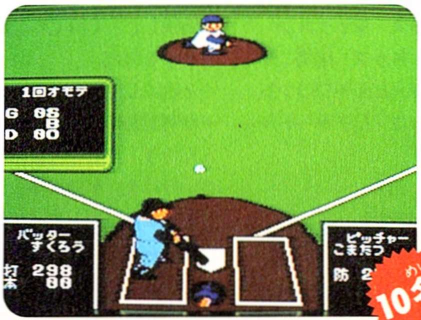
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！　抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



①暗黒神話（東京書籍）



②ドラゴンスピリット（ナムコ）



③ホームランナイター（データイースト）



④ジーザス（キングレコード）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、４月７日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'89Vol.11のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.3 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！　幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLDプレゼント

★ほしいソフト１本

山形県・栄田久夫　静岡県・古川由紀子　福島県・坂下卓二　愛知県・弓山秋子　千葉県・神田直行　青森県・阿佐田武　福岡県・染谷明二　京都府・和田あけ美　栃木県・大田行伸　群馬県・山口忠志　岐阜県・中田智子　長野県・野口章和　北海道・井口やよい　島根県・尾崎信二郎　岡山県・河野由美子　兵庫県・土田三紀　埼玉県・柴陽子　石川県・原田徹　岡山県・佐山実江　広島県・成田久美子　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・山門進二　福島県・仲山陽子　愛知県・流山祐子　宮城県・城崎明一　東京都・魚川誠仁　仲山健二　神奈川県・坂本由美子　福岡県・赤山信一　岡山県・佐川喜徳　千葉県・松岡雪美　青森県・鈴木太一　長野県・月岡佳子　三重県・国長崎子　鹿児島県・黒川佐知夫　大阪府・弓川由布子　富山県・福山一彦　佐賀県・作田真理子　京都府・今川徹　山口県・尾身由紀　石川県・佐藤英明　他30名

★ほしいソフト３本

岡山県・長田一郎　青森県・引田修　宮城県・小島祐美子　東京都・寺山阿紀夫　山形県・下山智行　千葉県・松田佳治　広島県・三沢愛子　神奈川県・秋山和久　山梨県・巣田由美　長野県・満田哲人　佐賀県・柴田良吉　山口県・三橋慎一　秋田県・川井広二　静岡県・根岸文明　栃木県・木内陽二　島根県・中崎京子　愛知県・平田正二　富山県・古田三重　埼玉県・草野裕　熊本県・長田朝美　他20名

★「シャンカラ」カセットテープ

秋田県・木下龍二　山梨県・広谷秀久　大阪府・国市順平　広島県・古市明　佐賀県・鈴木司

アンケート・ハガキ・プレゼント

①がんばれゴエモン２

北海道・井沢理美　青森県・吉田成人　岩手県・深山清明　福島県・藤田裕一　東京都・田川平一　三重県・長沢由理　京都府・大田和利　大阪府・後代行徳　佐賀県・島畑和子　宮城県・高田幸雄

②ハレーウォーズ

北海道・水野武明　岩手県・行田佐和子　東京都・黒田さなえ　柴川太一　千葉県・松山慎二　静岡県・弓野愛子　長野県・小林春子　富山県・長川唯　岡山県・山中千代子　宮崎県・名取祐美子

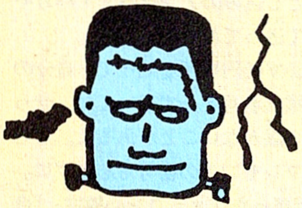
③ゲバラ

北海道・森田一美　青森県・白戸政幸　秋田県・田所秀行　福島県・佐瀬洋子　岩手県・田口力三　新潟県・竹内桂子　千葉県・青山昇　東京都・宮沢憲一　神奈川県・川村栄治　広島県・小林大介

④アキラ

秋田県・井上真美　福島県・島田一郎　石川県・古川由一　埼玉県・長崎満夫　東京都・仲代勇　柴田由美　千葉県・星野修一　福井県・長田一夫　広島県・千葉大介　山口県・代川由紀

怪物博物館
（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載④

デッドリー・スポーン

by 北枕獲

ヒル・ナメクジ・ナマコ全部イヤッ!!

夏休み頃をめどに、『怪物イラスト大事典』みたいなイラスト本をやらない？ と(井)編集長からお言葉があった。ありがたいなぁ。と思いつつ、困ったことに、ネタがない！ 何かいいアイデアがあったら、ご一報ください。みんなも必本創りに参加しよう!! うーん、なんて素敵な他力本願♡

とゆーワケで、今回は悪食宇宙生物を紹介しよう。とゆーと、エイリアンとか、物体Xを思い出す人、多いんじゃない？ あまいな。何を隠そう、おぢさんは、とってもマイナー指向なのさっ。どーだ、参ったかっ!!

デッドリー・スポーン
RETURN OF THE ALENS: DEADLY SPAWN
監督・脚本：ダグラス・マッケオン
特撮監督：ジョン・ドッズ　出演：チャールズ・ジョージ・ヒルドブラント／トン・デ・フランコ／リチャード・リー・ポーター
1983年　アメリカ　80分
大映より発売中　14800円

舞台は、アメリカの片田舎。ある夜、隕石が森に落ちる。その隕石に乗ってきたのが、このデッドリー・スポーン。コイツが、とにかく喰うわ喰うわ。犬から人間まで、何でもいっちゃうのね。で、森の近くの一軒家の地下室で大繁殖。大手を振って人間を襲い始める。血が飛び散り、臓物は溢れ…ってゆー典型的なB級カルトホラーなのだよ。

このD・Sクン、ヒルってゆーか、ナメクジってゆーか、ナマコってゆーか、そんな感じなの。これって、いっちゃん、生理的嫌悪感に訴えるスタイルなんだよね。で、その一方の端に口があるワケ。大きさは、指の先ぐらいのちっこいのから、数十mもあるでっけぇのまで、千差万別。コイツらが、画面狭しと、ぐねぐね、ぬとぬと、暴れまくるのだ。

それにしても、ホラーとスプラッターが同義語になったのは、いつからなんだろう。トビー・フーパーの『悪魔のいけにえ』が1974年、ジョージ・A・ロメロの『ゾンビ』が1978年。このへんからかな？ 80年代前半はスプラッター全盛だった。『サンゲリア』『地獄の門』『死霊のはらわた』『死霊のしたたり』『死霊のえじき』などなど。ところが、後半から少し変わってくる。ホラコメ、ホラー・コメディの登場だ。これは、85年のダン・オバノンの『バタリアン』あたりがハシリだよね。そして、これからは『ゾンビ・コップ』のよーな、ホラー・アクションが流行るらしーんだけどね。さて…。



▲見てやって、見てやって、この牙！ ねえ、噛まれたら、とっても痛そうでしょ。あー、そーぞーしただけで、震えが…

電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載⑳

人形が怖い

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

無数の人形で埋めつくされた部屋に住む少女…。

はーるよこい　はーやくこい　あーるきはじめたミーちゃんが　おんもへでたいとまっている♪

さてここで質問。

ミーちゃん、とはいったいなにものなのでしょうか？

じーっと考えてごらん。それもコワイほうへ。ほら。ほらあ。

ま、それはともかく、みんなで集まって怖い話をするんだったら、ひとつ気をつけてもらいたいことがある。けっして部屋の隅に坐ったりしないこと。そういう話をしているときは、部屋の隅に地縛霊みたいなのがわだかまっているから。取り憑かれちゃうよ。

以前、知人の知人が仲間と連れだって、UFOを呼ぼうとしたことがある。場所はお寺。夜なかにみんなかたまって、一心に星空を見あげながら念じた。UFOよ来たれ、と。でもこなかった。

UFOはこなかったが、別のものがきちゃったのである。

翌日から、みんなの身に変事が振りかかった。ケガをする、病気で寝こむ、火事に見舞われる、のきなみにだ。良くない霊が取り憑いたらしい。

そこで、ふたたび集まって、件のお寺で厄払いをしてもらった。おかげでか、変事はぷつりとおさまったということだ。いやあ怖い。

ではお話をひとつ。

ごく普通の家庭だった。夫婦に子どもが2人。夫の父が1人存命だが、アマチュア発明家でちょっと変わっているため、今は独りで近くの屋敷に住んでいる。

夜、仕事帰りの夫が通り魔に襲われ、ナイフで切りつけられた。次の夜には、ゴミを出しにでた妻までも。

犯人は、フランス人形だった。人形の腕にナイフが仕掛けられていたのだ。人形は塀の上をすべるように逃げ去った。誰が、どう動かしているのか……。

あとを追うと、人形はなんと祖父の住む館に逃げこんだ。事件を知った祖父は真っ青になり、あわてて二階のとある小部屋に駆けこむ。

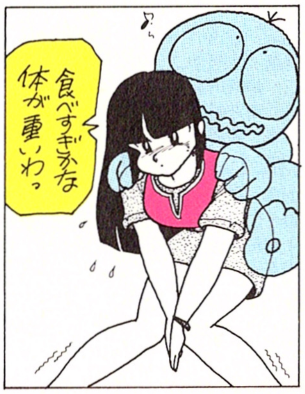
その部屋は、無数の人形で埋めつくされていた。中央にはベッドがひとつ置かれ、長い髪の美少女が起きあがっている。手にはフランス人形。

「お、おまえがやったんだな！」祖父の詰問に少女は涙を浮かべる。「だっておじいさん、独りぼっちでかわいそうだったもの。あの人たち、憎くて」

いうなり、少女は窓の外へ身を躍らせた。鈍い音。冷たいコンクリートの路上に血が広がる。青い血が……。

少女もまた人形だった。

昔のTV番組からでした。ではでは。



田尻の

パックランドでつかまえて

A CATCHER IN PACK LAND



連載⑲

ゲームセンター（その1）

by 田尻智

深夜のゲームセンターの灯が消えた日…。

いつしか噂が広がっていた。

ゲームセンターに危機が訪れている。ゲームセンターは、これから2軒に1軒は潰れてしまう。そしてかつて多くのパチンコ屋がインベーダーハウスになったことがあったように、ゲームセンターは次々とパチンコ屋やボーリング場に変わっていくだろう。

どこからともなく流れてきた、こうした噂は、85年冬のゲームフリークたちの間に広く伝わった。

「そりゃあキミタチ、新風営法が施行されるからだよ」

常連のゲームセンターの店長はいった。店長はまだ30代ぐらいの若いおじさんだ。その風貌はゲームセンターのおじさんというよりは、喫茶店のマスターといったほうが似合っている。

「なんですか、それ」

仲間の拓也が聞いた。

「ゲームセンターを取り締まる新しい法律さ。営業時間の制限とか、未成年の入場制限とかね。ゲームセンターにとっては迷惑千万な話だ」

僕はふうんとうなずいた。

「大変ですね。営業時間の制限っていうとアレですか。夜になったら即シャッター閉めないといけないとか」

店長は笑いながら首を振った。

「ははは。そこまでヒドくはないよ。でも午前0時以降の営業は禁止されるから、ウチみたいな24時間営業のゲームセンターにとっては、大打撃だ」

「大打撃!? まさかそれで潰れちゃったりしませんよねえ」

心配そうに拓也が聞いた。店長はカウンターでタバコをくわえたまま少し苦笑した。

「さあ。わからないね」

ゲームセンターを後にして、僕と拓也は線路沿いの道を家に向かって歩いていった。僕等は2人とも歩きながらゲームセンターの店長が話していたことを考えていた。

「新風営法っていつからだっけ？」

僕は拓也に聞いた。

「2月13日。って店長がいってた」

僕はしばらくだまって歩いた。

「拓也。ゲームセンターが一番多いところってどこだと思う？」

唐突な質問に、拓也は驚いた。しかし2、3秒アゴに手を当てて答えた。

「やっぱり新宿か渋谷じゃないかな。それか池袋あたり。まてよ、渋谷は意外と少ないかもな」

「あのさ。ゲームセンター、午前0時で閉まっちゃうだろ。新風営法が始まると。だからさ、最後の夜に何か特別なことしたいと思うんだ」

「おお！　いいね」

拓也は大賛成とばかりに大きくうなづいた。僕は拓也に提案した。

「2月11日はゲームセンターが1日中起きている最後の夜だ。仲間をいっぱい集めてさ、夜通しゲームセンターをはしごして騒がないか」

「最高！　じゃ、俺がさっそくゲーム仲間全員に連絡するよ！」

こうして僕等は、新風営法施行前夜祭プロジェクトを発進させた。

2月11日午後11時。僕等は新宿駅東口のターミナルに集まった。都内に住んでいるゲームフリークたち約20人がそこに集まった。今夜は指先の血が凍るんじゃないかと思うくらい寒い。しかし、僕の胸はその寒さも感じないかのようにドキドキしていた。

「今日は、最後の夜だ！　明日になってもたぶんゲームセンターはあると思うけど、明日からはゲームセンターは僕等と同じように、真夜中になれば眠ってしまう。だから今日は、ゲームセンター最後の夜なんだ」

僕はみんなにいった。

「じゃ、いくぞー！」

と叫ぶとおーっ！という掛け声が上がり、僕等は歌舞伎町の方へ向かって歩き始めた。

そこは、きらびやかで華やかで、まさに不夜城のようだった。

「お、俺、こういうところ初めてなんだよな……」

まぶしく輝く、たくさんの店のネオンに少しビビッたのか、ひとりがつぶやいた。

「なにいってるんだよ。俺たちは、ゲームセンターにいくんだろ。初めてじゃないって」

拓也がプッと吹き出していった。他の連中も笑い出して、みんなで大笑いしながら歩いた。酔っぱらってフラついている中年のおじさんが、びっくりして道をあけた。

僕たちはスターダストという名のゲームセンターの前にきた。純がキザに目を細めて空を見上げ、

「この都会では、夜空に星を見ることができない」

といった。

「なんだ、それ」

拓也があっけに取られて聞いた。純は、両手を上げげて

「しかし、ここに星屑を見ることはできるのだ」

といった。僕等は全員あきれ返っていこ、いことスターダストの中へ入っていった。

（つづく）



▲『新風営法』
正式には、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」という。施行は1985年2月13日午前0時。
15歳未満の客は午後6時以降ゲームセンターに入場できない、18歳未満の客は午後10時以降入場できない、ゲームセンターは、午前0時以降営業できない、等の規制をしている。ゲームセンターを風俗営業として規制している。





タイレル辻の 初級COM用語入門講座

第4回 CPU(その2)

とても大事なCPUの話をもう一度やりますっ。

前回のCPUの説明で、CPUってのがなんだかわかった人はエライッ！ だけど、わからなかった人の方が多いらしいんだな、これが。こりゃ困った。このCPUはコンピュータの中心となるべき存在なので、これがわかってもらえないと、先に進めなくなっちゃうんだよね。そこで、今回より数回にわたって、CPU関係についてわかりやすく説明をしてこうと思うわけです。なんとなく内容が急ぎすぎ、というのも感じられるので、雑談をまじえながらね。

というわけで、今回はCPUのイメージについて。実はCPUとは、料理をするお母さんだったのである…。

Central・Processing・Unit。これがCPUの正式名称。なにがなんだかわからない？

じゃ「中央処理装置」ではどうかな？ よけいわかんないか。中央でプロセスを踏んでいる装置。コンピュータの中心で、手順をコントロールしている装置。さあ、ここまでくればなんとなくわかるでしょ。前回、CPUっていうのはコンピュータの中でデータを管理してる、データの仕切り屋さんだっていったのを覚えてるかな？ それは頭の中でイメージしてもらいたいんだ。

この仕切り屋さんっていうのは、例えば料理の本を見ながら料理するお母さん、といえるんじゃないでしょか。料理の本って見たことあるかなあ。まず最初に書いてあるのは、そう、材料だ。材料がなくちゃ何もできないもんね。材料を揃えたらこんどは材料の加工にはいる。つまり料理の本編だ。本に書いてある手順どおり、ダシをとって、材料を切って、順番に煮て、片方では焼いたり、とまあいろいろと忙しく動き回って、料理が完成する。

だけど、ここで問題がある。ちゃんと手順があってれば、とっても美味しいのができてるんだろうけど、例えば、校正ミスっていうのがあって（つるかめつるかめ）、本に書いてあるのが間違ってたりするとどうなるか？ お母さんが勘違いして、塩と砂糖を間違えたり、手順と違うことをするとどうなるか？ 答えは簡単！ とんでもないもんができあがってしまうわけですね。これがお母さんレベルなら、「あら失敗しちゃったわ。しょうがないから今夜は店屋物ね」でごまかせるんですが、ある状況下では、まずいといえずニコニコしながらおいしいねといっておかわりを食わされるハメになる、という悲惨な事になりかねないわけです…。関係ない？ こりゃまた失礼。

気をとりなおして、上記の状況をコンピュータの世界にあてはめてみましょう。ここでいう材料とはデータのこと。手順ていうのはプログラムのこと。そして料理をするお母さんが、手順をコントロールしている機械、つまりCPU、というように置き換えられるわけなんですね。

だから、本に間違い、つまりプログラムにミスがあったりすると、結果はとんでもないことになる。これが通称「バグ」といわれるものだ。

このバグは厳密にいうと、「ソフトウェアのバグ」「プログラムのバグ」といって、プログラムを直せば簡単？に直るたぐいのものなのである。これならまだ救いがあるが、なんともしがたいバグというのもこの世には存在するぞ。プログラマーが最も恐れる最強のバグ。それが、お母さんの勘違い、つまり「ハードウェア上のバグ」なのである！ これぱっかりは我々1ユーザではどうしようもない。ヘタするとプログラマーは永遠のデバッグ（バグを退治する、つまりプログラムのミスを直す作業の事）状態を続けるハメになってしまう。最近のマシンは開発環境がよくなったせいか、こういったバグを見かける事が少なくなったけど、初期のパソコン（ハードのバグじゃないけど、PC－8001の1文字落ちは有名だね）ではけっこう見かけたもんだ。こういう場合、昔の人はしょうがないから、違う命令でなんとかしたり、リターンを2度押すとか、今考えたらなんて不便なんだろう、というようなことをして対処してたんだ。

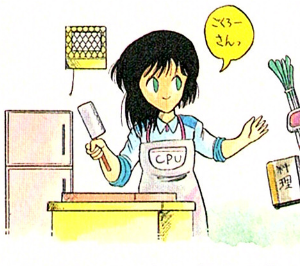
バグっていうのはとっても恐ろしいもの。パソコンレベルのバグなら、被害は自分だけなんだけど、例えばキャッシュカードを管理してるコンピュータにバグがあったらどうなるだろう？ 多くの人に迷惑がかかることになるね。プログラム開発で重要視されるのがデバッグ作業だというのもうなずけるね。

そうそう、ハードバグは昔あった、と書いたけど、現在も多く存在してる。そういうのは、バグを直すためのプログラムでごまかしてたりするわけ。中には、バグを直すプログラム、のバグを直すプログラム、なんてものまで出てくる始末。昔も今も、ハードがちょこっと難しくなっただけで、対処の方法なんてのは10年前と変わってないんだからねえ。誰か、天才ハード設計技術者とか、天才OSソフトウェア開発技術者になって、この状況を打破してちょーだいっ！

☆　☆　☆

今回はCPUの動きをイメージしてもらうために1P使って説明してみました。とっても重要なので、しっかりとイメージしておいて下さいね。さて次回は、具体的なCPUの働きについて、です。ちょっと難しくなるかも？

CPUはお母さん？（コンピュータのお料理編）



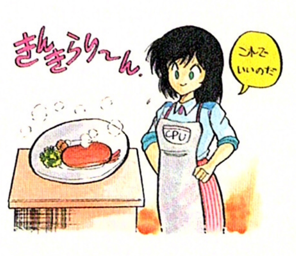
①準備段階。何を作るか決めて、本と材料を揃えましょう！（プログラムを考えたり、データを集めたり。どんな命令を使おうかな）



②本のとおりに、いざ始めましょう。まずは材料を切ったり、煮たり。下ごしらえから。（プログラムの通りにコンピュータに命令を伝える）



③本に間違いがあって、大失敗。予想していたモノとはまったく違ったものができました。（プログラムにバグを発見。何か間違った命令を使ってしまったみたい）



④本の間違いを直してもう一度。やった料理が無事完成。（プログラムを見直し、バグをチェックして、もう一度プログラムを動かす。今度はOKだね）

NEW SOFT STREET

しんがくねんだ!!

春休みとくれば新学期！新しいお友達ができたりすんだよなー。となりの席にさとみちゃんこねーかなー。恋する季節だーね。ハーイ今号は成沢クンのAOUショーのレポートから、ゲーセンの新作がズンコズンコでてるよ。武田信玄２にウルトラベースボール。天地を喰らうにチャイルズクエスト。それでもってあのMOTHERだっ！母ちゃんのことだ。とーちゃんは家にかえってこない。オレって不幸。でも、強く生きる強い子。んなことはどーでもよい。糸井重里が本気になってつくったゲーム！とにかく読んでみてくり。





AOU'89 AMUSEMENT EXPO

アミューズメント・エキスポ

レポート

REPORTED BY CB・NARISAWA

狭いながらも活気あふれる2日間だった

3月1～2日、新宿NSビルにて春恒例のAOU1989アミューズメントエキスポが開かれた。この春から夏ぐらいまでの業務用ビデオゲームの新製品が並び、活況を呈していた。

さまざまな問題をかかえている業界（例えば消費税とかね）だけど、ゲーム開発のほうはなかなか活発で、今回は特にナムコのゲームが上出来であったというのがもっぱらの評判。ウィニングランを筆頭に力作が揃っていた。もちろん他のメーカーも負けてはいない。

アイレム

レジェンドオブヒーロー トンマに全力投球

一作に全力を注いでくるアイレムは〝レジェンドオブヒーロー　トンマ〞を出品してきた。なんともコミカルなタイトルだが、内容は横スクロールのアクション。キャラクターのユニークさとジャンプの操作がポイント。アイレムらしいカラフルなグラフィックも楽しませてくれる。



◀トンマ　元気なヒーロー、トンマのアクション。ちょっと〝最後の忍道〞に似てるかな

SNK

SNKらしいアクションとシューティングの3作

アップライトの体感シューティング〝メカナイズドアタック〞に、ファミコンでおなじみの〝怒〞シリーズの続編、〝怒III〞。これは前2作よりも格闘性が高まっている。でもループレバーだとちょっとしんどい。他にシューティングゲーム〝原始島〞も出品されており、いつものことながらなかなか元気のいいSNKなのであった。いずれも2人同時プレイが可能。

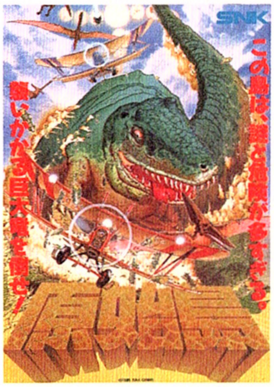


◀メカナイズドアタック　正確な狙いで敵を撃て！



◀怒III　前作よりキャラが大きい

▶白兵戦の雰囲気



◀原始島　このチラシだけでもなんとなく雰囲気がつかめてしまうのはやっぱりSNK故にでしょうか？　おっと、いま思い出したけど、SNKの横スクロールシューティングって意外とないんだよね。縦スクロールばかり

カプコン

CP3作に新タイプ野球ゲーム！気合入ってる！

ナムコに次いで元気だったのはこのカプコンでしょう。自慢のCPシステムを使ったゲームが3つ、カードを使った野球ゲームである〝ドカベン〞が出品されていた。

CPシステム〝ストライダー飛竜〞が一番手。スピード感には欠けるが、アクションはとかくハデで気持ちいい。〝天地を喰らう〞は馬上での格闘が中心のアクションだ。そして〝ウィロー〞。去年アメリカで公開された同名のSFX映画を題材にしたファンタジーアクション。なおこの3作は別のゲームシステムでFCにも登場する。〝ドカベン〞は同名のマンガをゲーム化したもの。カードのめくりあいで試合を進めていく新しい野球だ。



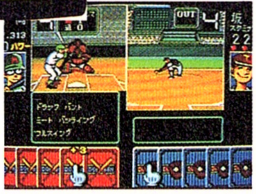
◀ストライダー飛竜　敵キャラのデザインもすごいが、それ以上にアクロバティックな動きがすごい



▶天地を喰らう　騎馬戦型のアクションとはなかなか考えたものです



◀ウィロー　カプコン色の強いファンタジーアクション。ドラゴンがいい



▶ドカベン　こうしてみるよりはるかにテンポの良い試合展開なのだ。サラリーマン向き

コナミ

全方位スクロールSGの始祖はコナミだったっけ

コナミからは2作品が出品されていた。3Dのシューティング、〝急降下爆撃隊〞は上昇、下降に旋回を加え、タイトル通り、「撃ち落とす」感覚より、「爆撃する」感覚を打ち出したゲーム性がよい。

もうひとつはメジャーリーグを舞台にした野球ゲーム〝メインスタジアム〞。多様なアングルと操作性に魅力。



▲メインスタジアム　大リーグらしさが見える



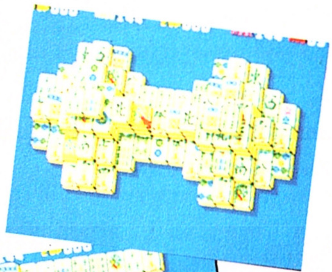
▲急降下爆撃隊　新機軸のSGとなるか？

サン電子

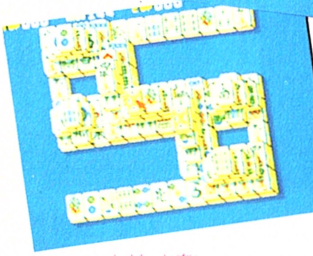
前作級のヒットになるか ハマリパズルの上海II

昨年根強いファンをつかんだ"上海"の続編が登場した。"上海II"である。前作と異なるのは牌の並び方だ。1パターンしかなかった前作だが、IIになって下の写真のように数パターンに増えたのだ。またハマるか。

他にはシューティングアクション"ベイルート"なども出品されていた。

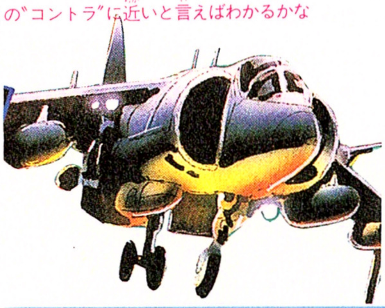


▶上海II こんな配置が登場するようになったけど、基本的なゲーム性は変わりなし



◀確かに目先の新しさはありますよね

▼ベイルート 写真は紹介できなかったけど、コナミの"コントラ"に近いと言えばわかるかな



シグマ商事

メダルゲームファンには もっとも注目のメーカー

シグマ商事は現在、業務用ビデオゲームはほとんど作っておらず、もっぱらメダルマシンが主流となっているメーカーだ。ほら、ダービーとかスロットマシンとか。まあ、FCへの参入もあることだしVGもよろしくね。



◀シグマのブースでは、このようなスロットやダービー(競馬)ばかり。アダルトね

ジャレコ

ドラゴンが活躍する シューティングゲーム天聖龍

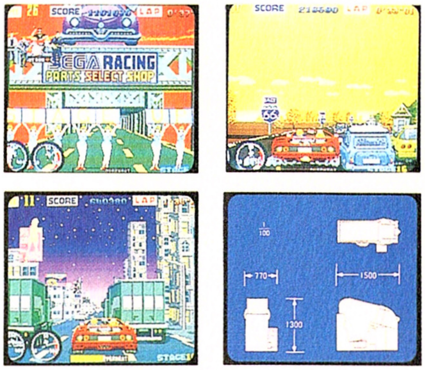
びろーんと長い龍が活躍するシューティングゲーム"天聖龍"が出品されていた。龍というマイキャラとメタリックなグラフィックがなかなか特徴的。安定して楽しめそうな1作ではある。



▶天聖龍 どことなくRタイプに似たメタリックさがこのゲーム最大の魅力かな

セガ

いつものセガらしさに ちょっと欠けていたよう



▲ターボアウトラン 筐体のサイズは小さくなり、動かなくなったがゲーム性は向上した

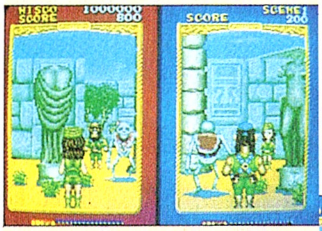
大御所、セガの目玉はアウトランの新作、"ターボアウトラン"だ。筐体は小さくなったがゲームはよりハデになった。テーブルタイプでは3Dの財宝探しアクション"ラストサバイバー"、とかくレスラーがでかい"レッスルウォー"、3画面のシンクロスクロールがポイントの爆弾設置ゲーム"クラックダウン"などが出品されていた。



▲これはクラックダウンの画面。同時2Pが楽しい

▼レッスルウォー





◀ラストサバイバー 同時に2人で違う場所を進める



▶筐体4台、同時に8人までプレイすることができるのだ

今年のAOUエキスポの極私的雑感

いつもこういったショーで頑張るセガ、コナミ、タイトーにいまいち精彩がなかったのが残念。これだっという作品が見当たらなかった。逆に力が入っていたのはナムコとカプコン。ナムコはウイニングランを筆頭にダートフォックスなど力作ぞろい。カプコンのCP+ドカベンも力の入った良い作品群だ。



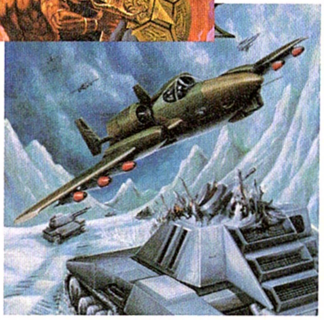


タイトー

いまいち不振だったが水準級のレベルだ



◀ファイティングホーク タイトーらしい戦争物のシューティングゲームだ



▶ラスタンサーガ2 前作よりキャラが大きく、ハデになったが動きは少々カタい

タイトーからは4作品。ツインイーグルの流れをくむシューティングゲーム〝ファイティングホーク〟に武闘派アクションゲーム、〝ラスタンサーガ2〟、これはパート2物だが前作よりキャラが大きくなったのだ。他に奇妙なリアリティを出していた格闘ゲーム〝目撃〟などが出品されていた。

大型の体感ゲームにも力を入れている最近のタイトーだが、今回はヘリコプターがマイキャラの〝エンフォース〟が登場、液晶メガネを使った3Dシューティングゲームだ。



▲エンフォース　これらの写真は通常だけど、ゲームでは液晶メガネを通して3Dに見えるのだ

テクモ

ハデな忍者龍剣伝にVG ピンボールの究極SPA

もう市場に出回っている〝忍者龍剣伝〟がメインで出品されていた。アメリカの風景と忍者のアンバランスさが楽しいアクションだ。VGピンボール〝スーパーピンボールアクション〟は完成度が高く、異色の一作と言える。



▲▶忍者龍剣伝 よく動くし絵もハデ

データイースト

対戦する敵がカッコイイ ファイティングファンタジー

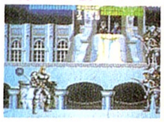
1対1の剣術アクションはこれまでにさまざまなものが登場してきた。この〝ファイティングファンタジー〟もそのひとつだが、決定的に異なるのは敵がモンスターであるということ。ヘビ女にトカゲ戦士やサソリ男など、一筋縄ではいきそうもない敵ばかり、ただ、少々操作性が悪いのが損。



▲ファイティングF



▲敵は怪竜。巨大！



▲双子の兄弟も敵だ

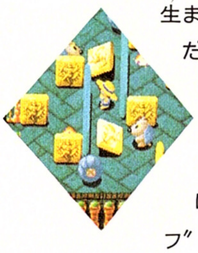
ナムコ

いずれ劣らぬ傑作揃い。今回最高の収穫だ!!

トリに控えしは今回のショーでもっとも目立っていたナムコだ。まずはテーブル型から紹介しよう。〝ワルキューレの伝説〟はFCにあったワルキューレの冒険から生まれたアクションRPGだ。システムIIならではの拡大、縮少を存分に使い、うまくワルキューレの世界を作り上げている。〝ブラストオフ〟は往年の名作、ボスコニアンのパート2。縦スクロールのシューティングゲームだ。〝ロンパース〟は1画面のパズルアクション。コミカルなキャラが魅力。



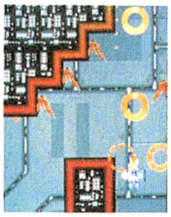
◀ロンパース かわいい



▶壁を倒して敵をつぶしカギを



◀ブラストオフ



◀武器は状況でセレクト

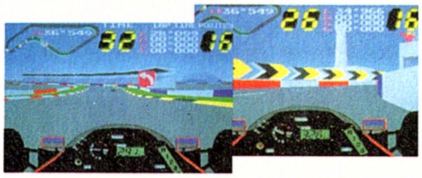


◀思えばナムコはトイポップやマッピーなどのメルヘン路線に強いのでした

大型体感物は話題のF1シミュレーション〝ウイニングラン〟と通信対戦のできるダートレースゲーム〝ダートフォックス〟の2作。特に〝ダート――〟のスピード感は秀逸。



◀ダートフォックスはいつも盛況でありました。早くやりたい



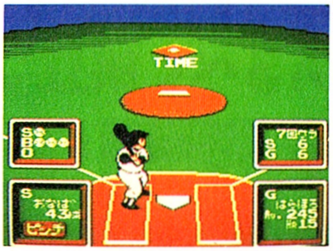
▲ウイニングラン　さまざまなF1ゲームがあったけど、ここまで進化するとはね。掛け値なしにスゴイ

ウルトラベースボール

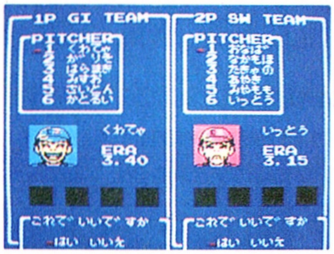
■カルチャーブレーン　■発売日未定
■価格未定　■カセット

根強い人気を持つＦＣ野球ゲームだけど、そのラインナップに新たな一本が加わることになった。その名も「ウルトラベースボール」。バッテリーバックアップによる個人成積、チーム成積などのセーブはもちろん、６球団のチームエディットが可能になっている。そしてウレシイのが１～６人まで参加可能なペナントレースだ。人数がそろわなくたってマルチオートプレイを使えば完璧なペナントレースができるんだ。ペナントは既存チームとオリジナルエディットチームの中からセレクトしてプレイできる。またオリジナルチームを使って自分だけのリーグを編成することだってできるんだ。チーム構成は２リーグ12球団、エディット６球団、そして謎の６球団（？）、と合計24球団（スゴイ）が用意されている。他にも時に応じて守備位置を自由に設定できるシステムや何かが起こるラッキーセブンなどユニークな演出など見どころは多いぞ！

全24球団、6人までペナント参加可能だ！



◀打者は一打席ごとの結果により打率が変化し、投手なら防御率が変化する。チーム成積も完全セーブ！



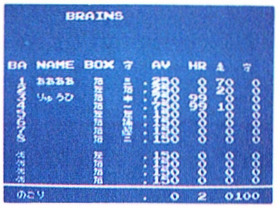
◀先発ピッチャーを決定する。投手の疲労がすぎる場合、グラフィックも元気がない。一日休ませれば回復！



◀打者に合わせて極端な変則シフトもとることができる。こいつは危険だって時にはありがたいシステム



▶球場は６つ。どれも特徴がある。ペナントレースではホーム球場で戦う。オープン戦なら好きな球場を選べる



▶これはオリジナルチームをエディットしているところ。能力の振り分けは後々、成績に関係してくるので慎重に行いたいものだ

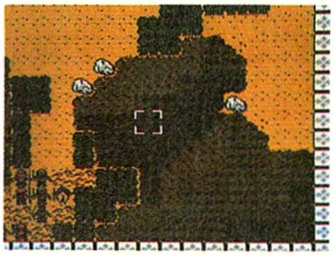
武田信玄2

■ホットビィ　■6月発売予定
■価格未定　■カセット

昨年発売された戦国シミュレーション、「武田信玄」。その続編がこれだ。前作同様、様々なコマンドを駆使して全国制覇を目指すんだけど、今回初登場のシステム、イベントは注目できるものばかり。まず世継ぎシステム。これは信玄が目的に到達する以前に死んでしまった場合に子供の勝頼が志を受けついでくれる、というものなのだ。イベントには祭、勝頼の誕生、山本勘助の死、湖衣姫との婚礼などがあり、どれも期待心をそそってくれる。また歴史上にはなかった明の日本侵略も見もの。

グラフィックの質の向上や、コマンドの漢字表示など、ゲームをスムーズにプレイさせてくれる新しい工夫もとり入れられているのだ。期待！

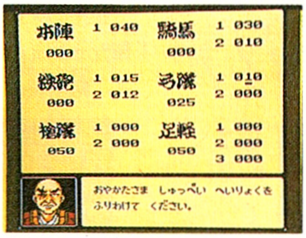
全国制覇を目指して再び…



◀フィールド画面だ。作戦を練り、戦闘を経て、国を豊かにし、武力を上げるのだ



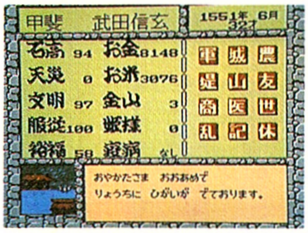
▲勝ち名のりを上げる武田軍。戦闘による収入は重要



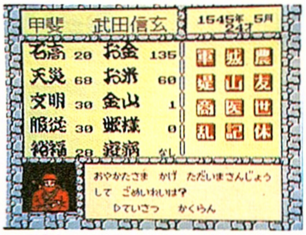
▲それぞれの国をチェックできるようになっている



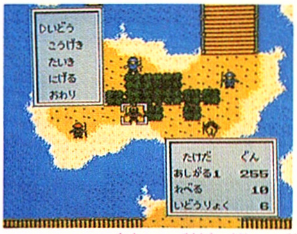
▲忍者は敵を調べたり、驚かせたりするのに便利なのだ！



▲時には自然が敵になることも…。何が起こるかワカラナイ



▲兵力の振り分けは戦闘のフィールドに合わせて考えたい



▲コマンドを駆使して戦闘を行う。敵や地形を頭に入れるのだ



／カプコン／5月発売予定／¥5900

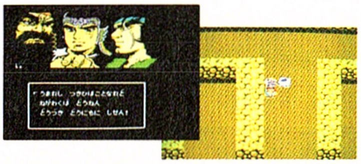
TENCHI WO KURAU

天地を喰らう



NEW SOFT STREET

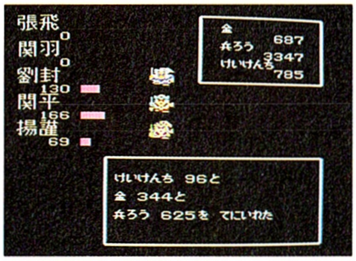
「三国志」の世界を本宮ひろ志が描いた漫画、「天地を喰らう」。そのゲーム版がこれだ。劉備たち3人が幾つかの城や村を訪れ、仲間を集めて、国の統一・平和の再来をめざすのが目的。ゲームシステム、キャラクター、ストーリー、すべてが見ものなのだ。



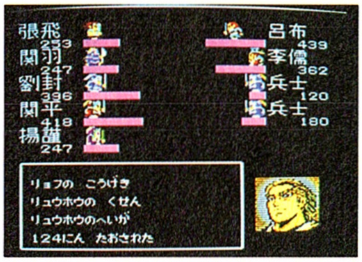
誓いを結んだ3人が乱を静めるべく旅立つ

仲間を集めて戦力UP!

劉備、関羽、張飛の3人は様々なお城、町、村などを訪れ仲間を集めていく。基本的なゲームシステムは経験値とお金を集めてキャラを育てていくRPG。強い武将を味方にすればより有利に戦闘できるぞ。



◀戦闘を終えると経験値、金、そしてたまに兵ろう（食料）を得る



◀個人同士の戦いではなく軍隊同士で戦うのだ

登場人物たちは敵も味方もひとクセある者ばかり!

そうそうとした顔ぶれ

主人公となる劉備たち3人に加えて、旅の途中で仲間にしたり、敵として現れたりするキャラも、曹操、張角、董卓などおなじみの顔ぶればかり。どいつも個性がはっきりしているのだ。



◀自軍の状態を見るサブ画面。星印のつく者は軍師。米印は全滅！



◀仲間は色々な所にいる。彼らを味方にしてパワーアップ！

豊富なコマンドで展開! SLG的戦闘シーンだ!

基本的なRPGのシステムに加え、戦闘シーンなどはSLG仕立てになっている。敵武将のステータスを見たり、策略コマンドを使ったり、と様々な戦闘手段が選べるのだ。中でも便利なのが"総攻撃"コマンド。いわゆるオートバトルだ。



◀6つあるコマンドから、その場に応じてセレクト



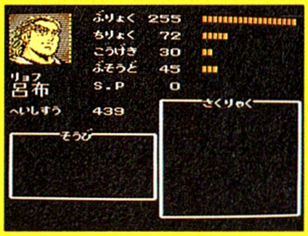
◀通常の武器攻撃を行う場合のコマンド



◀総攻撃コマンドとはいわゆるオートバトルモード



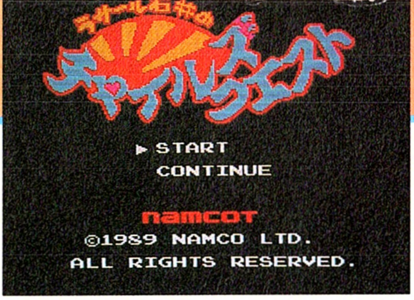
◀策略を使えば一度に大量のダメージを与える



◀敵のステータスを見ることのできる武将コマンド



◀相手が大物でない限り、ずい分役立つ逃げるコマンド



／ナムコ／発売日未定／価格未定

CHILD QUEST
チャイルズクエスト



NEW SOFT STREET

フジテレビ「笑っていいとも」で人気上昇中の3人娘、「チャイルズ」。ハチャメチャな彼女たちを主演女優にしたて上げた無謀な(!?)ＲＰＧが登場する。あのラサール石井も応援する彼女たちがいかにサクセスするかは君の腕しだい。飛び交う業界用語や、迫熱のコンサートシーンも魅力的。ギョーカイ君したい人にはピッタリのゲームだね。

業界乗り越えストーリー

きりこ、りん、ゆうこは有名番組に出演している割にはなかずとばずのアイドル3人組。事務所の社長石井光三も、大黒柱ラサール石井も売り出し方に悩んでいた。そこに君がいきなりマネージャーとして抜擢された。日本全国のコンサート会場を巡業し、最終的には夢の「ときおホール」の観客を魅了するのが「チャイルズ」とマネージャーの目的。さあ、諸国漫遊の旅へ！



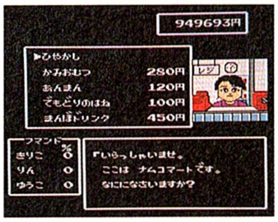



「芸能界ノリ」と「お笑い」のRPG

マネージャーはツライ

タイトルからもわかるように、ゲームの内容は「ドラクエ」タイプのＲＰＧ。だが「チャイクエ」の場合はお笑いを満載したところが斬新なのだ。さて、最終目標の「ときおホール」でのコンサート成功には「スターのマイク」「スターのドレス」「スターの靴」の3アイテムを探索していかなくてはならない。さて、マネージャーの悩みのタネは3人娘のわがままぶり。トイレにいきたがったりして、「ふまんど」が上昇すると、ナムコマートや「イタリアンなすび」で解消させてやらなくてはならない。その上やっぱり女の子、だんだん安い物では満足しなくなってくる。だから最初から贅沢させないように。「チャイルズ」は成長すればするほどネタや持ち歌が増える。なだめつつすかしつつ営業しよう。

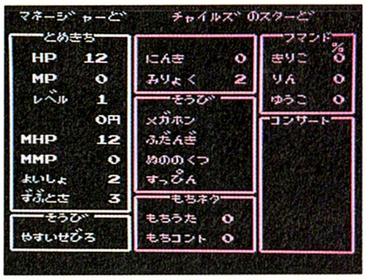

◀ドカーン！ とうとうりんの「フマンド」が100%に達してしまった。彼女は仕事を放棄してしまう。ホント、マネージャー泣かせ

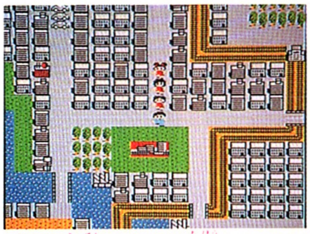

◀上の「フマンド」爆発を防ぐためには、数値に気をつけて事前に対応。ナムコマートでかみおむつやドリンクを買ってあげようね。

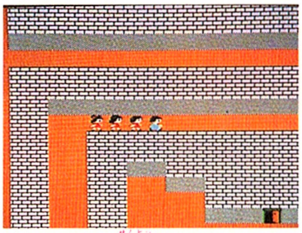
カラフルなマップでユニークなキャラクターと遭遇

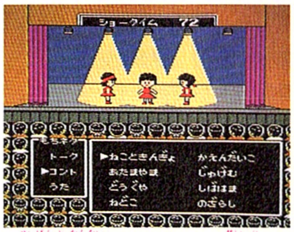
ポイントは「よいしょ」

探索の旅のマップは日本列島の形だ。東京を出発して、九州から各地のコンサート会場を回りつつ北上していくわけ。観客はなかなか厳しく、同じ歌を歌ったりすると楽しんでくれない。でも受けさえすれば「みりょく」値は上昇するから、トークとコントとうたをうまく組み合わせたい。また街行く敵キャラはＴＶリポーターやきびだんご、しろうさぎといった各地の名物だ。彼らが浴びせるのは攻撃ならぬ、「毒のある言葉」。だから彼らには「たたかう」ではなく「よいしょ」コマンドでゴマスリ対応しよう。彼らをよいしょし倒すと、「にんき」と「お金」はＵＰする。

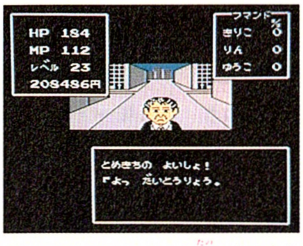

◀これがパラメータの初期状態。各装備をスター用のものにとりかえよう

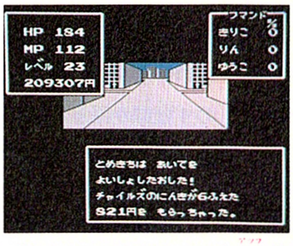

▲最初の拠点「ときお」地方のマップ


▲マネージャー先頭にダンジョンをいく


▲制限時間内にコンサートは成功か？


▲敵キャラ「いたこのキタロー」強いぞ


▲「ふつうのおじさん」も楽しませよう


▲「よいしょ」するとレベルもＵＰ！

ファミコンレーサーミニ四駆 ジャパンカップ(仮)

■コナミ　■7～8月発売予定
■価格未定　■カセット

なあんとミニ四駆がファミコンにっ!!

今、大人気のミニ四駆だけど、ついにファミコンとしても登場だ！　4人まで同時にレース参加ができるこのソフト、何を目指すのかというと、ミニ4駆ファンにとっての甲子園とでも言うべき「ジャパンカップ」なのだ。

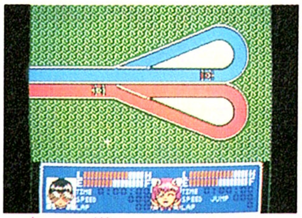
プレイヤーは自分のミニ4駆を購入し、改造によるパワーアップを行うことができる。人気の車種やパーツが沢山用意されているので、自分だけのオリジナルマシンを作ることだってできるんだ。

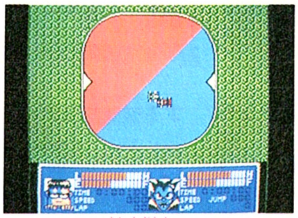
データの方もマシンの重さ、空力、安定性、加速性、そしてプレイヤーのバイオリズム(ってことは好・不調の波がある)に至るまで関係してくるのでリアリティーに満ちたミニ4駆レースをプレイできる！というワケなんだ。

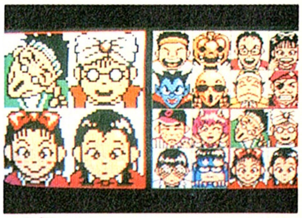
そしてレース以外にも個性豊かな多数のキャラクターたちの登場するサブゲームも用意されているのが楽しみ。

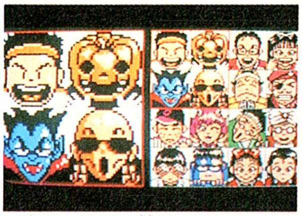
コースの方も田宮公認のものが沢山採用されているし、今年のジャパンカップ公式コースも用意される予定なので、実際のジャパンカップの攻略法などを見つけることができるかもねっ！

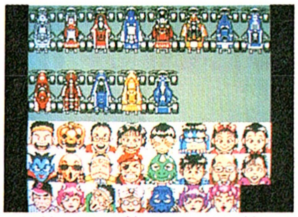
ミニ4駆フリークたちにとっては、まさに夢のようなソフトだ。


▲変わった形のコースだね


▲これはミニ四駆同士のケンカか？

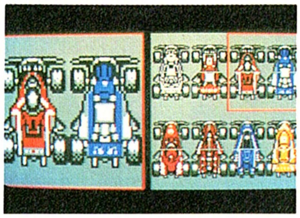

▲多彩なキャラクターたちだ


▲変てこな奴らが多いのだった…

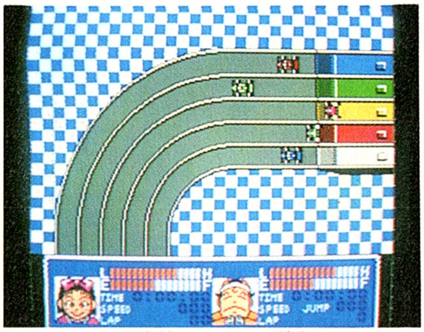

▲車数、キャラ数ともにとても多い！


▲サブ画面では持ち金やデータを見る


▲パーツを買って、チューンナップ！


▲カラーやシェイプだけでも多種あり


▲これからレースに出発する


▲メインのレース画面だ。コースが分離している

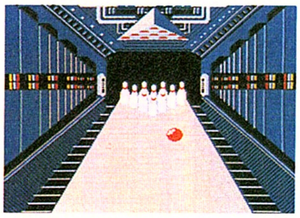
パーフェクトボウリング

■東京書籍　■発売日未定
■価格未定■■カセット

本格的なボウリングシミュレーション！

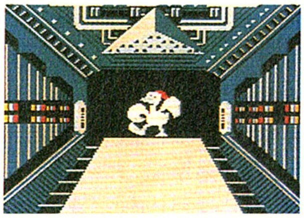
近未来の宇宙ステーションの中をイメージしたボウリング場。レーザー光線によるピンスイープ。このSF的な設定のゲーム、本格的なボウリングシミュレーションなんだ。モードは練習モード、COMと対戦するゲームモード、2P～4P対戦モード、ダブルス対戦モードの4種類が用意されている。このうちゲームモードにはCOMのキャラが8人登場する。みんな個性の持ち主なのだ。またダブルスモードでは、2人でチームを組み、他の2人、あるいはCOMとの対戦をセレクトする。最高8人まで一緒にプレイできるのだ。モード以外にも、レーン5種、BGM4種が用意されているのだ。

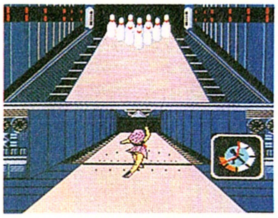
操作法からピンアクションまで、リアリティーに満ちたゲーム展開に期待だ。


▲ボウリング場は近未来的



▲4人プレイ時のスコア表


▲ターキーが出ると七面鳥が登場


◀ボールが手元から離れるとこのような画面に切りかわる。ちなみに女性の場合スカートの中が見えるみたいね(どこ見てるの？)

●画面写真は開発中のものです。

MOTHER

糸井重里完全投球の現代版ファンタジーRPGだ。

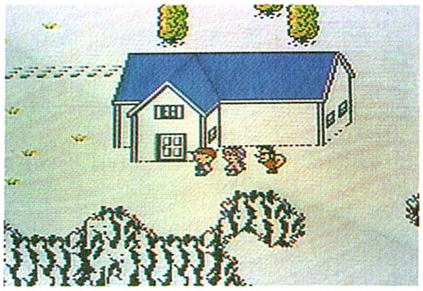
■任天堂　■7月発売予定
■価格未定　■カセット(3M・BB付)



◀母なる大地のイメージか?　は自転する地球です

構想・制作にまる2年、前々から噂のみ高かった糸井重里の完全オリジナル書き下しRPG大作「MOTHER」がついにその姿を現した。

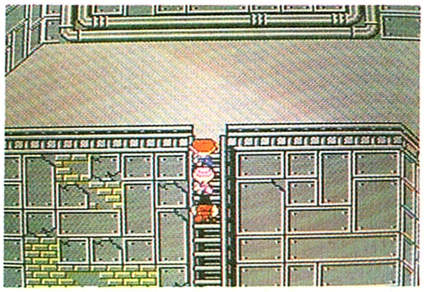
ストーリーは現代のアメリカの田舎町マザーズデイから始まる。主人公の少年（プレイヤー）は母親と双子の妹たちとの4人で暮らしている。ある日、少年たちは家でポルターガイスト現象にみまわれる（いわゆる騒霊ってやつね。部屋の中の物が空中を飛びまわったりするやつ）。どうもその原因の背後には邪悪で強大な敵の存在が感じられるって訳で少年はひとり町へと出ていく。いつもは平和で静かなマザーズデイの町が今日にかぎって様子がヘンなのだ。サファリパークから逃げだした猛獣やゾンビの出現！少年は戦っていくうちに事件の手掛りをいくつか知る。そして共に闘ってくれる仲間をさがすために町をあとにする。そのあと少年は不思議の国・マジカント国に迷いこんだり、超能力を身につけたり、さまざまな冒険をくりかえしてゆく。そして最後は涙なくして見ることができないラストが待っているって訳だ。



▲中間色をつかったシンプルなグラフィック。キャラは斜めにも移動できるから立体感がよくでている

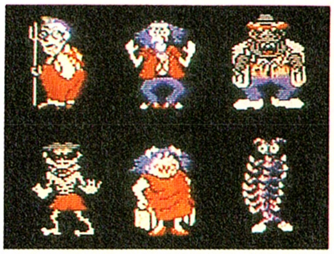


▲主人公（左）とともに戦う仲間たち。基本的には3人パーティだが状況によって4人目が加わる



▲広い世界にはこのような廃工場や幽霊屋敷、鉄道、砂漠、ライブハウス(！)などもある。飛行機もあるよ

このゲームのモットーは「シンプルでおもしろい」ことだけに、ルールやシステム自体とてもわかりやすいものになっている。ドラクエ・タイプの戦闘モードにもオート機能がついているし、ダンジョンもきわめて簡単なつくり。それよりも300人を超すキャラクターとの会話、次に何が現れるのかワクワクする広大なマップ、そんなところがこのゲームの楽しさなのでしょう。とても期待大！



◀敵キャラです。アメリカでも通用するゲームを目指してか、外人の目にも違和感のないデザインになっている（ホント？）

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

CDロムと、そしてその彼方に!?

ねえねえ、ぼく決めちゃった。富士通の「FM TOWNS」は、絶対買う。

うむ、ゲーム＆ホビー用のパソコンとして、内容は一級品。「ハビタット」をゲームソフトのラインナップにのっけたり、CDロムを標準装備したりと、パソコンゲームの新たな可能性を追求してくれそうなマシンではある。しかし、はたしてこのCDロム、どんな可能性があるのか。イマイチはっきりしないのお。

そうね、PCエンジンのCDロム²にしたって、今まで出てる3タイトルに関しては、CDロムの性能をフルに活用したゲームとはいえないよね。そうそう、「天外魔境」はどうしたんでしょ？　よりよいゲーム目指してふんばってるのか、それともやっぱりダメなのか……う～ん心配だ。

やはり、CDロムのゲームを考えるにあたって、今までのゲームの枠というものを一度とっぱずす必要があるのではないか？　わたしはそれを声を大にして言いたい。

……それって、たとえばどんなふうだ？

ふむ、言うなれば、RPG、アクション、シミュレーション、アドベンチャーといったジャンルな、これを捨ててしまえってことだな。実例1、坂本龍一の映像スクラッチゲーム、とかな。映像の流れをコントローラーでコントロールして、お気に入りのコラージュを作って遊ぶなんつーゲーム、面白そーな気がする。

あっ、そーいうのだったら、実例2、大瀧詠一のアドベンチャーポップアルバム。逆回しで音楽聞くと隠しコマンドが出現、それを入力すると次の曲にたどりつける。なんつーのはダメ？

……やめよう、キリが無さそうな気がする。ま、かように自由な発想のCDロム用ソフトに、チャレンジして欲しいと……。で、ファミコン地獄耳も、連載を始めてもう3年、次号からリニューアルを計りたいと思っとるので、ヨロシク。

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com

3・4・5月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3月17日	C	爆笑/人生劇場	タイトー	¥5900
3月17日	C	ローリングサンダー	ナムコ	¥5500
3月17日	C	ジーザス 恐怖のバイオ・モンスター	キングレコード	¥5900
3月20日	D	光GENJIローラーパニック	ポニーキャニオン	¥3200
3月24日	C	ファミリーピンボール	ナムコ	¥4900
3月24日	C	暗黒神話	東京書籍	¥5900
3月28日	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
3月28日	C	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ	¥5800
3月30日	C	アフターバーナー	サン電子	¥6200
3月30日	D	バットバットゴルフ	パック・イン・ビデオ	¥3500
3月31日	C	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	¥9800
3月31日	C	ホームランナイター	データイースト	¥5800
3月31日	C	オペレーションウルフ	タイトー	¥5900
3月31日	C	シャドウゲイト	ケムコ	¥6200
3月下旬	D	Fairy tale	ソフトプロ	未定
4月7日	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5500
4月14日	C	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5200
4月20日	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	¥9800
4月25日	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900
4月25日	C	本命・競馬シミュレーション	日本物産	¥9800
4月中旬	C	マインドシーカー	ナムコ	未定
4月下旬	C	ベースボールスター	SNK	¥5900
4月下旬	C	デビルマン	ナムコ	¥5500
4月下旬	C	ドラゴンバスターII	ナムコ	未定
4月	C	ホーリーダイバー	アイレム	¥5500
5月1日	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥6000
5月2日	C	株式道場	ヘクト	¥9800
5月19日	C	天地を喰らう	カプコン	¥5900
5月19日(予)	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
5月23日	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(前編)	任天堂	¥2600
5月26日	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
5月下旬	C	激亀忍者伝	コナミ	未定
5月	C	殺人倶楽部	セタ	¥6800

6・7・8・9月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6月21日	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(後編)	任天堂	¥2600
6月下旬	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
6月下旬	C	脱獄	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
6月下旬	C	明治維新	ユース	¥6200
6月	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	未定
6月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
6月	C	囲碁道場	ヘクト	¥4900
7月下旬	C	ファリア	ハイスコア	¥6200(予)
7月下旬	C	全米プロバスケット	ビック東海	¥5800
7月	C	ウルティマ~聖者への道~	ポニーキャニオン	¥5900
7月	C	なんてったって!! ベースボール	サン電子	未定
7月	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900(予)
7月	C	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	¥6800
7月	C	パーフェクトボーリング	東京書籍	価格未定
7月	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
7月	C	MOTHER	任天堂	未定
7月	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
8月	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500(予)
8月	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200(予)
8月	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	未定
8月	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
8月	C	必殺道場破り	シグマ商事	¥6500
8月	C	ウイロー	カプコン	¥5900(予)
8月	C	ワールドスーパーテニス	アスミック	未定
8月	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
8月	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	未定
9月	C	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
9月	C	マルサの女	カプコン	¥5900
9月	C	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
9月	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900(予)
9月	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

＊印のゲームの書きかえ料は¥400になります。

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	ダンディ	書きかえ中	なんきんのアドベンチア	書きかえ中	SDガンダムマップコレクション		
書きかえ中	ドッグファイトスピリット	書きかえ中	じゃあまん探偵団魔隣組	3月24日	機動警察パトレイバー		
書きかえ中	VSエキサイトバイク	書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)	3月24日	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)		
書きかえ中	サムライソード	書きかえ中	レッキングクルー	4月21日	タマ アンド フレンズ		
書きかえ中	遊メイズ	書きかえ中	タロット占い				
書きかえ中	ウルトラマン倶楽部	書きかえ中	パチンコGP				
書きかえ中	ジャイラス	書きかえ中	ハレーウォーズ				

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします

10月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
10月	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
10月	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500(予)
10月	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	未定
10月	C	ヴィーナス戦記	バリエ	未定
10月	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500
10月	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	未定
未定	C	ドラゴンクエストIV導かれし者たち	エニックス	未定
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ／	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	燃えるお兄さん	東宝	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	道～タオ～	バップ	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパーティー	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	プレジデントの選択	ホット・ビィ	未定
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
	C	ザ・ゾンビ	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	マインドシーカー	ナムコ	未定
	C	ロボコップ	データイースト	未定
	C	名門多古西応援団	アスミック	未定
	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	未定
	C	ドラゴンバスターII	ナムコ	未定
	C	ケルナブール	ナムコ	未定
	C	ドラゴン忍者	データイースト	未定
	C	コズミックウォーズ	コナミ	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	名門／第三野球部	バンダイ	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	V'BALL	テクノスジャパン	未定
	C	コズミックイプシロン	アスミック	未定
	C	忍者龍剣伝II	テクモ	未定
	C	激闘スタジアム	テクモ	未定
	C	メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	C	ミシシッピーを越えて	スクウェア	未定
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	チャイルズクエスト	ナムコ	未定
	C	クインティ	ナムコ	未定
	C	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	飛龍の拳3	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九呉貿易	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
3月17日	アウトライブ	サン電子	¥5600
3月18日	改造町人シュビビンマン	メサイヤ(NCS)	¥5200
3月20日	P★47	エイコム	¥5200
3月23日	F1パイロット	パックインビデオ	¥6300
3月24日	死霊戦線	ビクター音楽産業	¥5500
3月28日	がんばれゴルフボーイズ	メサイヤ(NCS)	¥5300
3月31日	コブラ(CD-ROM)	ハドソン	¥5980
3月31日	究極タイガー	タイトー	¥5500
3月31日	DEEP BLUE 海底神話	パックインビデオ	¥5300
3月31日	エナジー	メサイヤ(NCS)	¥5200
3月下旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
4月1日	魔界八犬伝SHADA	データイースト	¥5500
4月27日	凄ノ王伝説	ハドソン	¥6500
4月上旬	ワンダーモモ	ナムコ	未定
4月下旬	サイバークロス	フェイス	未定
5月25日	パワーゴルフ	ハドソン	¥5800
5月下旬	ナグザットオープン	ナグザット	¥6300(予)
5月	ヴァリスII	日本テレネット	未定
6月中旬	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5500(予)
6月下旬	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥6300
6月	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定
6月	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
7月	ロックオン	ビッグクラブ	未定
7月	大地くんクライシス	サリオ	未定
7月	ダライアス	NECアベニュー	未定
7月	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
7月	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
7月	竜の子ファイター	東京書籍	未定
7月	ビリヤード(仮)	ナグザット	未定
7月下旬	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	未定
9月	忍	アスミック	未定
今春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
今夏	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	麻雀学園	フェイス	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
未定	パックランド	ナムコ	未定
未定	ガンヘッド	ハドソン	未定
未定	弁慶	サン電子	未定
未定	麻雀刺客(仮)	日本物産	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	MR. HELIの大冒険	アイレム	未定
未定	スーパーアルバトロス	日本テレネット	未定
未定	バスケット(仮)	エイコム	未定
未定	武田信玄	エイコム	未定
未定	虎への道	ビクター音楽産業	未定
未定	神武伝承	ビッグクラブ	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
3月21日	ファンタシースター2	セガ	¥8800
4月中旬	スーパーリーグ	セガ	¥5800(予)
4月中旬	テトリス	セガ	未定
4月下旬	スーパー大戦略	セガ	¥6800(予)
5月	ランボーIII(仮)	セガ	未定
5月	スーパーハングオン	セガ	未定
6月	スーパーサンダーフォース	テクノソフト	未定
8月	スーパー・ハイドライド	アスミック	未定
未定	ワールドカップサッカー	セガ	未定
未定	モデムベースボール	サン電子	未定
未定	大魔界村	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	タイガーロード	カプコン	未定
未定	アトミックロボキッド	トレコ	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●ナムコから、新作のアクションゲームが出るんです。そのタイトルは「クインティ」。シンプルで、斬れ味のいいゲームを期待したいものです。

●「テトリス」で絶好調のBPSですが、新企画としてシミュレーションゲームの開発が進んでいるそうです。今までにはなかったタイプを目指していると、自信のほどをうかがわせています。

●ヘクトからは「株式道場」に続く〝道場シリーズ(?)〟第二弾として「囲碁道場」が発表されました。

●ナグザットではPCエンジン用ビリヤードゲームを開発中。発売は7月の予定。

●アーケードゲーム、「MR.HELIの大冒険」がPCエンジンに移植される。発売はアーケード版同様アイレムからの予定。

●カプコンのアーケードゲーム「虎への道」がビクター音楽産業からPCエンジン用ゲームとして発売される。

●メガドライブファン待望の「テトリス」は4月中旬の発売になりそう。アーケード版からの完全移植で、もちろん2人同時プレイも可能。

●セガからの発売が予定されていた「対戦ベースボール」は「モデムベースボール」としてサン電子から発売されることになった。

●ビデオシステムでPCエンジン版スポーツゲームを開発中。種目は不明だが発売は夏の予定。

CALENDAR 3/17〜4/7

3 17(金)	ファミコン必勝本Vol.7発売 Ⓒローリングサンダー(ナムコ)発売 Ⓒホーリーダイバー(アイレム)発売 Ⓒジーザス(キングレコード)発売 PCアウトライブ(サン電子)発売
18(土)	PC改造人間シュビビンマン(メサイヤ)発売
19(日)	
20(月)	Ⓓ光GENJIローラーパニック(ポニーキャニオン)発売 PCP★7(エイコム)発売
21(火)	セガファンタシースターII(セガ)発売
22(水)	
23(木)	PCF1パイロット(パックインビデオ)発売
24(金)	Ⓒファミリーピンボール(ナムコ)発売 Ⓒ暗黒神話(東京書籍)発売 PC死霊戦線(ビクター音楽産業)発売
25(土)	
26(日)	
27(月)	
28(火)	Ⓓビッグチャレンジガンファイター(ジャレコ)発売 Ⓒじゃじゃ丸忍法帳(ジャレコ)発売 PCがんばれゴルフボーイズ(メサイヤ)発売
29(水)	
30(木)	Ⓒアフターバーナー(サン電子)発売
31(金)	Ⓒ松本亨の株式必勝学2(イマジニア)発売 Ⓒホームランナイター(データイースト)発売 Ⓒオペレーションウルフ(タイトー)発売 Ⓒシャドウゲイト(ケムコ)発売
4 1(土)	PC魔界八犬伝SHADA(データイースト)発売
2(日)	
3(月)	
4(火)	
5(水)	
6(木)	
7(金)	ファミコン必勝本Vol.8発売 Ⓒガーフィールドの一週間(トーワチキ)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

もう春。桜の便りもそろそろ聞こえてくるかっていうこの季節に発売されるソフトが数多くあります。なんたって春休みだもんね。クラス替えで好きなあのコと離ればなれになっちゃう不安な気持ちを吹きとばすようにガンガンプレイしてね。



『ドラクエIV』はもちろん特集。超不思議、エスパー清田の『マインドシーカー』も大特集。『ドラゴンスピリット』『ダウンタウン熱血物語』『ジンギスカン』などなどオイシイゲームももらさず掲載。もちろん『ウィザードリィII』も忘れちゃいない必勝本Vol.8は……

4/7 金曜日発売 ●定価250円 オールカラー

編集後記

ゲーム業界の混迷とともに雑誌のあり方も問われる時が来たようです。単なる情報のタレ流しにはしたくない、もっと想像力を——そんな努力を続けてゆくつもりです。まじ。(井)

メガドライブ版「テトリス」が4月中旬予定で発売が決定したそうな。もちろん、業務用からの完全移植。「スーパーリーグ」も出るし2P用のパッド買わなくっちゃ。(ハルク)

そう。4月16日に結婚します。式場も披露宴会場も決まったし、結納も引っ越しも済んでしまった。あとは自分の気持ちの整理だけ。独身最後のデートにボクは燃える!!(ヒラ坊)

週末に温泉に行ってきました。何をしたわけでもないけど、おいしい物をいっぱい食べてゆっくり温泉に入って、おしゃべりをして。それだけでとっても幸せでした。(マッキー)

タイ国より戻ってきました。むこうでお世話になった方々に日本よりお礼を申し上げます。ありがとー。それから忘れちゃいけない。ヒラ坊さん、おめでとー。(高城)

ファミコン必勝本 4月7日号 Vol.7

EDITORS/井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF/レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北圃政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　ベント・スタッフ　木村茂　大堀康祐　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　高城正顕　根本康弘　作山哲広
PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎＋X68000

1989年4月7日
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27801－4／7
Printed in Japan

PC Engine

NEC

PC Engine EXCITING WORLD

五感、狙い打ち！

エンジンパワー全開!!

闘いだ！夢だ！冒険だ！ソフト軍団が続々と登場してPCエンジンの世界がさらにパワーアップ。
思いっきりリアルなビジュアル、エキサイティングなサウンドでキミの魂をとりこにするぞ！
五感を刺激する興奮と感動を、さあ、手に入れろ!!

OUT LIVE（アウト ライブ）

Fighting Walkerに乗り込み地下遺跡の中で戦え。さあ、惑星ララフラを救い出せ！

サン電子
©1989 SUN SOFT

3月17日 好評発売

希望小売価格5,600円



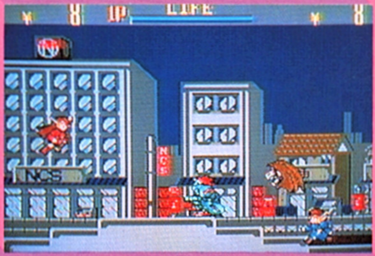
改造町人シュビビンマン

魚屋太助とキャピ子の痛快アクションゲームだ！2人同時プレイで面白さUP!!

日本コンピュータシステム
©1989 NCS

3月18日 発売予定

希望小売価格5,200円



P-47 THE FREEDOM FIGHTER

ヨーロッパ戦線がリアルによみがえる噂のシューティングゲームの登場だ！

エイコム
©エイコム

3月20日 発売予定

希望小売価格5,200円



F-1 PILOT（エフ ワン パイロット）

本物のF-1コースをリアルにシミレート。さあ、迫力の3D画面が待ってるぞ！

パック・イン・ビデオ
©1989 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

3月23日 発売予定

希望小売価格6,300円



エナジー

日本コンピュータシステム
©1989 NCS

発売日未定

希望小売価格5,200円

魔界八犬伝 SHADA（まかいはっけんでん シャダ）

データイースト
©1989 DATA EAST CORP.

4月1日 発売予定

希望小売価格5,500円

死霊戦線（しりょうせんせん）

PCエンジン史上初のコンバットホラーゲームの登場だ！キミの挑戦を待ってるぞ。

ビクター音楽産業
© FUN PROJECT, INC 1989
VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC

3月24日 発売予定

希望小売価格5,500円



がんばれ！ゴルフボーイズ

4人まで同時に遊べるマルチプレイヤーで極上のゴルフゲームが味わえるぞ！

日本コンピュータシステム
©1989 NCS

3月28日 発売予定

希望小売価格5,300円



ワンダーモモ

人気のアクション舞台劇の登場だ！こんどはモモに部屋でゆっくり会えるぞ。

ナムコ
©1987 1989 NAMCO LTD.

発売日未定

希望小売価格 未定



究極TIGER（きゅうきょくタイガー）

アーケードで人気No.1を誇るあの「究極タイガー」遂に登場！さあ、敵を撃破しろ！

タイトー
©1989 TAITO

3月31日 発売予定

希望小売価格5,500円



Deep Blue（ディープブルー かいていしんわ）

30種を越える海底魚の襲来にキミはたえられるか！これが噂の冒険STG

パック・イン・ビデオ
©1989 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

3月31日 発売予定

希望小売価格5,300円



HE system

ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円
（3月31日までの価格です）

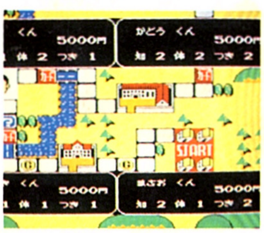


DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

キャッチ・ザ・ハート――
TAITO

平成元年3月17日金曜日発売!! 5,900円。
ファミリーコンピュータ用ROMカセット





このゲームただのボードゲームタイプと思ったら大きな間違いだ。例えばゲームをする前にモンタージュ形式でつくった自分の顔が年老うごとにハゲになったり子供の時歌合戦に出場した時はコントローラⅡのマイクで実際に歌いその歌唱力により優勝するとアイドル歌手としてデビューしたりとあなたの人生をリアルに展開してしまうのです！





オペレーションウルフ

3月31日発売

本格的戦略シューティングゲーム!!

自分で戦略をたてながら敵を攻略していくことができる。プレイヤーはマシンガンとロケット砲を携え、単身人質を脱出させる。成功するかは君の腕次第!!

価格5,900円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット

タイトーファミコン情報局　東京03(239)4000　高松0878(33)6340

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3　株式会社タイトー

ファミコン必勝本
4月7日号
1989年4月7日発行
第4巻第7号（通巻68号）
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価250円

印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27801-4/7